AÇÃO GAMES
OS VENCEDORES DO CAMPEONATO NESCAU
EDITORA AZUL
MEGA
• SHINNING FORCE
• EX-RANZA
SNES
• ASTERIX
• SUPER OFF-ROAD 2
• ROCK'N ROLL RACER
SNES
Mortal Kombat
LUTE COM REPTILE, O NINJA VERDE
MEGA E NINTENDO
JURASSIC PARK™
COMO SOBREVIVER NO PARQUE DOS DINOSSAUROS
ISSN 0104-1630
41
9 770104 163000
F2 TURBO: JOGUE COM 10 VELOCIDADES

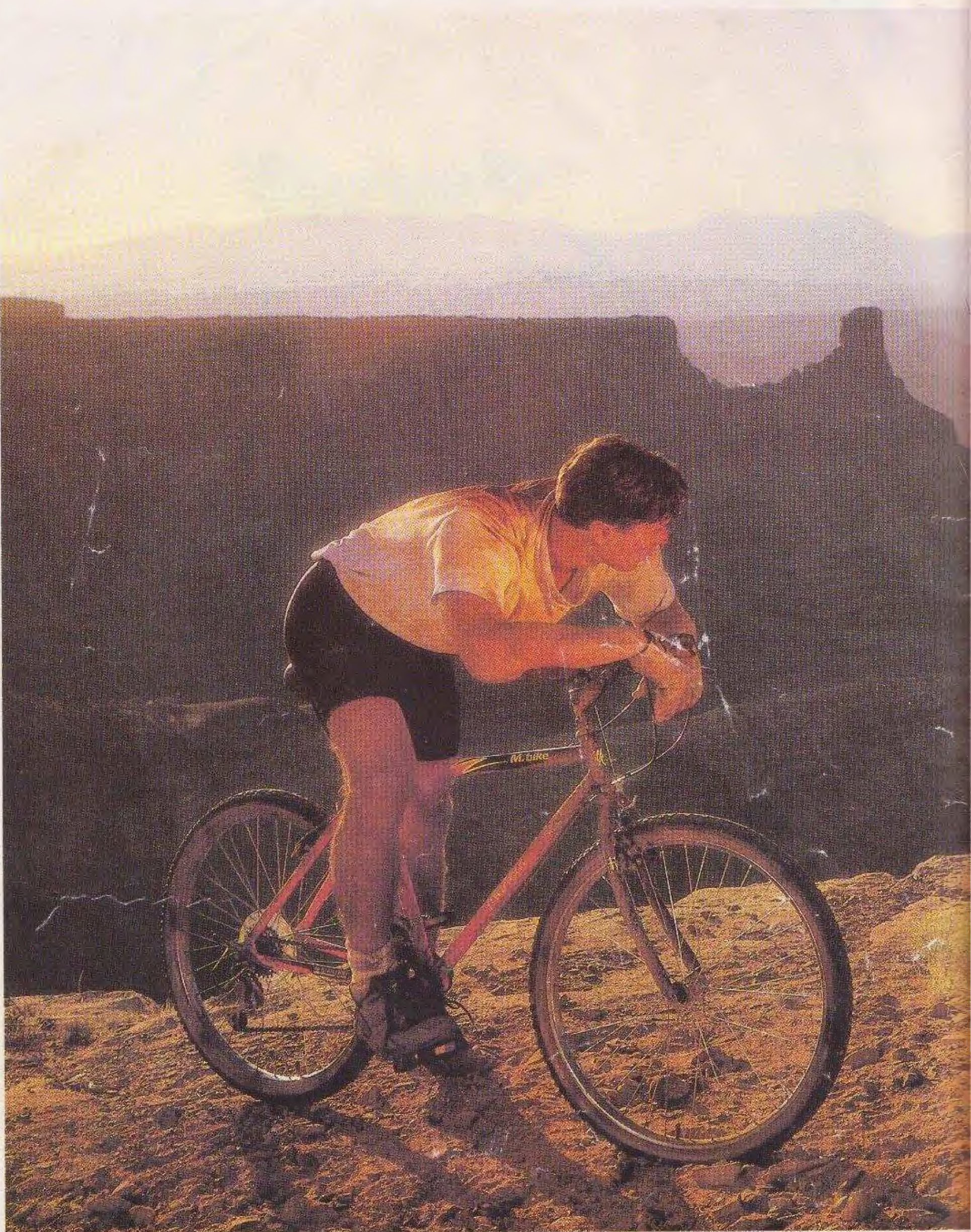
Componentes Shimano

Todos os modelos de Mountain Bike da Monark têm os sofisticados câmbios Shimano, mundialmente conhecidos pela sua qualidade e avançada tecnologia.

Protetor de Câmbio

Desenvolvido especialmente pela Monark. Ele protege o câmbio traseiro dos freqüentes impactos que a sua Mountain Bike sofre ao ultrapassar obstáculos.

Freios Cantilever

Quem anda de Mountain Bike precisa de um bom sistema de freios. É por isso que a Monark importou os freios Cantilever. Eles dão muito mais eficiência, leveza e segurança na hora de frear.

START

SNES
MORTAL KOMBAT

Ainda não é a versão definitiva, mas já dá pra sacar o que vem por aí. Conheça os principais golpes e veja como lutar com Reptile

MEGA E NINTENDO
JURASSIC PARK

Dicas pra você sobreviver aos perigos do Parque dos Dinossauros nestas duas versões

SHOTS

A SNK lança o Neo Geo no Brasil, os videogames entram na era multimídia e Sonic CD sai em setembro no Japão. Confira

CAMPEONATO NESCAU

Conheça os novos campeões brasileiros de videogame e veja como rolou nossa final

SUPER NES

MEGA DRIVE

NINTENDO

MASTER SYSTEM

PC

SUPER NES / MEGA / NINTENDO / MASTER / PC / ARCADES

PILOTOS Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

PIT FIGHTER (Mega)

Existe alguma manha para se dar bem neste jogo?
ELVIS MORAES DE SOUZA
Natal, RN

Além de encher os caras de pancada - coisa que você já deve estar fazendo - vale a pena usar todos os objetos que aparecem no ringue e possam ser atirados contra os adversários.

DEADLY MOVES (Mega)

Tem algum jeito de jogar com os outros lutadores além do Joe?
ELSON F. DUTRA JR.
São Paulo, SP

Só no modo 2 jogadores é que você pode experimentar os outros jogadores, Elson. O jeito é arranjar um parceiro.

FINAL FIGHT 2 (SNES)

Qual é o melhor lutador e seus principais golpes?
FÁBIO LUIZ ALMEIDA
Garanhuns, PE

*Carlos é o lutador mais equilibrado, reunindo um pouco da força de Haggar e a rapidez de Maki. Os melhores golpes do lutador são: **espada,** que você aciona com B + Y; a voadora, em que você vai andando, pula e aperta Y; **jogada para trás,** apertando Direcional para trás + Y perto do adversário; e o **golpe duplo,** apertando Y várias vezes.*

SUPER MONACO GP (Mega)

Vocês conhecem alguma password legal para este jogo?
ROGER F. PEREIRA
Piedade, SP

Conhecemos várias, mas esta talvez seja a mais legal. Com ela, você inicia a segunda temporada com a Madonna e o título de campeão. Na maior moral.
4000 0000 0000 0000
0000 GGD5 3627 B14C
FA89 E000 0000 0001
0000 0000 G300 FA0F

HELLFIRE (Mega)

Existe algum truque que facilite as coisas neste game? O gamemaníaco agradece.
MARCOS D. FERREIRA
Hortolândia, SP

Não há de quê, Marcos. No Hellfire, escolha o nível Hardest e depois escute qualquer música do Test Sound por mais de um minuto. Inicie normalmente o game e você verá que está com 99 Continues!

TAZ-MANIA (SNES)

Como fazer para ficar livre do pterodáctilo que gruda na gente e não solta mais?
EVANDRO P. ESTRADA
Caxambu, MG

Fuja a todo custo deste bicho, Evandro. Ele é grudento mesmo e não há o que o faça largar do seu personagem. O jeito é evitá-lo.

DOUBLE DRAGON 2 (Nintendo)

Existe alguma maneira de chegar ao fim deste game mais rapidamente?
DANIEL M. BARBOSA
Campinas, SP

Uma manha que facilita muito a vida da moçada é dobrar o número de vidas. Selecione 2 player no começo do jogo. Na primeira tela, encha o segundo personagem de pancada e vá tirando suas vidas. Cada vida que você tirar dele passará para o seu lutador. Sacou?

MEGA MAN 4 (Nintendo)

Vocês conhecem alguma password para enfrentar os oito inimigos na terceira fase?
ALDEMIRO A. DOS SANTOS
Bela Vista, SP

A password mais adiantada deste jogo é a que leva direto ao castelo do Dr. Cossacks: A1A4 B5 E2 F1F3.

MEGA MAN 3 (Nintendo)

Estou quase arrancando os cabelos, pois não descubro como acabar com o famigerado Dr. Willy.
RODRIGO ARAÚJO
Santos, SP

Você deve usar a arma do Fireman para detonar a nave. Depois que ela perder um pedaço, centre fogo no painel de controle. Termine o serviço com a arma do Cutman. Ah! Ao iniciar o jogo, use a password A6 Vermelho para começar já com nove cargas de energia.

MIGHTY FINAL FIGHT (Nintendo)

Gostaria de saber algumas coisas sobre este jogo, tipo: dá pra jogar com os três lutadores? Ele tem os mesmos chefes e golpes do original para SNES? Quantos Mega tem?
RAFAEL S. BERTOLOTTI
Porto Alegre, RS

Publicamos uma matéria sobre este game na edição 39, Rafael. Lá, você verá que dá pra jogar com os três personagens e alguns golpes deles são parecidos com os do original. Só os chefes não seguem muito a versão para SNES.

TARTARUGAS NINJA 2 (Nintendo)

Como é possível distinguir o verdadeiro Destruidor na última fase do game?
ROBSON G. DOS SANTOS
São Carlos, SP

Os dois Destruidores são perigosos. Escolha qualquer um e dê voadoras na cabeça dele até tirar a máscara. Depois que tiver desmascarado um, tente tirar a do outro. Quando os dois estiverem sem o disfarce, continue descendo porrada até eles pedirem arrego.

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

MORTAL KOMBAT

Por que os fãs do Master System não têm direito a uma versão de Street Fighter 2 ou Mortal Kombat para o seu console?
WAGNER DE S. BARROS
São Paulo, SP

No caso do SF2, apenas a Capcom e a Sega poderiam responder esta pergunta. Quem é que sabe as razões das duas empresas? Mas no caso do Mortal Kombat, sua reclamação não tem motivos. Como já noticiamos, a Acclaim vai produzir uma versão do game para Master. Ela está sendo desenvolvida para lançamento na Europa, mas achamos possível que a Tec Toy se interesse por lançá-la aqui no Brasil.

BABY

Quais são as diferenças entre o Super NES Baby e o completo? Ouvi dizer que o Baby vem com algumas peças a menos, é verdade?
WALDIMIRO G. DE BRITO
São Paulo, SP

O chamado "Baby" é uma versão mais barata do Super NES. Ela vem com um só joystick e sem cartucho - daí o preço mais em conta. Mas não se preocupe: não falta nenhuma peça ou componente no aparelho que possa comprometer seu funcionamento.

MEGA JAPONÊS

Tenho um Mega japonês e ele veio com folheto de instruções e Cartão-Resposta para ser sócio do clube da Sega. O problema é que está tudo em japonês. Gostaria que vocês traduzissem o Cartão para mim. Assim eu poderia participar das promoções e do livro de recordes publicado pela Sega do Japão.
WLAMIR P. Q. ROCHA
Brasília, DF

Não vai dar pé, Wlamir. Primeiro, porque você não mandou o cartão junto para que traduzíssemos. Segundo, porque todo material que a Sega lhe mandaria viria em japonês e você teria os mesmos problemas. Terceiro, porque a Sega tem uma representante oficial no Brasil (a Tec Toy), que é a responsável pelo atendimento dos usuários de Mega ou Master aqui. A Sega mandaria você procurar a Tec Toy.

PROSYSTEM-8
É UM BARATO, AT
HORA DA COMPR
Com o prosystem 8 e os joysticks SUPER PRO você só
não vai debulhar o bolso de seu velho
PROSYSTEM 8
• Compatível com nintendo* 8 bits
• 2 Joysticks SUPER PRO 8
• 1 Cartucho 72 pinos
• Balun, cabo RF e fonte de alimentação
PROSYSTEM 8 BABY
• Compatível com nintendo* 8 bits
• 1 Joystick SUPER PRO 8
• Balun, cabo RF e fonte de alimentação
Chips do Brasil
A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS
VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644
SUPER PRO 8
L
A
B
OFF
R
B
A
A
SELECT
START
OFF SLOW
B
B
A

NA
PROSYSTEM-8
Chips do Brasil
POWER
EJECT
RESET
LANÇAMENTO
SUPER PRO-8
SELECT
START
OFF SLOW
*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

2º CAMPEONATO BRASILEIRO NESCAU DE GAMES

OS FERAS DETONARAM NO PLAYCENTER

Os doze finalistas do Segundo Campeonato Nescau de Games fizeram a festa nos dias 24 e 25 de julho, no Playcenter, em São Paulo. Os feras de Mega Drive, Super Nintendo, Master e Nintendo lutaram bastante pelos superprêmios do campeonato. A disputa não foi fácil. A moçada teve que jogar Battletoads in Battlemaniacs *(SNES)*, Cool Spot *(Mega)*, Master of Darkness *(Master)* e Battletoads/Double Dragon *(Nintendo) em três baterias.*

Todos jogaram os quatro games e foi feita uma média aritmética dos resultados. Como? Simples: os quatro games escolhidos para as finais tinham placar de seis dígitos. Ou seja, dava pra somar e dividir numa boa. Os quatro melhores carimbaram o passaporte para a finalíssima. Eduardo Almeida Garcia, João Roberto S. C. Silva, Fernando F. Matias e Ronaldo F. Maeda jogaram muito e chegaram à decisão.

OS CAMPEÕES

Campeonato é coisa séria! Prova disto é que os quatro finalistas tremeram um pouco na hora H. Mas nada os impediu de detonar. Todos tiveram uma média maior que nas eliminatórias. Conheça um pouco mais os três vencedores do 2º Campeonato Brasileiro Nescau de Games. Parabéns para eles! E fique esperto: o ano que vem pode ser seu. É só treinar e entrar na disputa com muita garra.

Eduardo Almeida Garcia
Média final: 175422
Prêmio: 1 TV 20 polegadas e 1 Sega CD

Eduardo, o campeão, exagerando na euforia: "não é o videogame que atrapalha os estudos; a escola é que atrapalha o videogame"

O campeão tem 19 anos e respira videogame. De vez em quando vara noites só com os dedos no joystick. Para se classificar para a final, Eduardo disse que ficou 17 horas seguidas na mesma partida de *Papaléguas*. História de pescador? Não importa. O cara é fera mesmo.

Eduardo já tinha jogado três dos quatro games da final. "Só não conhecia o *Master of Darkness* porque não tenho Master em casa", afirmou o craque do joystick. Será que sobra tempo para estudar? Eduardo responde com ironia: "Não é o videogame que atrapalha os estudos; a escola é que atrapalha o videogame". Bonito, não?

João Roberto S. Costa e Silva
Média final: 157090
Prêmio: 1 Super NES

João Roberto, segundo colocado e ex-skatista ainda curte Dead Kennedys

Ex-skatista, o vice-campeão não tinha videogame em casa. Mas agora ele não precisa mais treinar na casa de amigos. Levou um Super NES novinho em folha de volta para Goiânia. João Roberto achou *Battletoads/Double Dragon* de Nintendo o mais difícil dos quatro jogos da finalíssima. Ele já tinha jogado *Cool Spot* e *Battletoads* de Super NES.

Muito tranqüilo, o segundo colocado tem 17 anos, está no primeiro colegial mas pretende levar os estudos em frente. Como bom skatista, ele curte um som rápido e pesado e algumas bandas antigas. Entre elas, Dead Kennedys é o seu grupo predileto.

Fernando Luiz da Cunha Lima
Média Final: 141010
Prêmio: 1 Super NES

Fernando, de Goiânia, se classificou na categoria Nintendo e faturou um Super NES

Quando o resultado final foi divulgado, Fernando foi o mais aplaudido. A moçada de Goiânia vibrou com o terceiro lugar do estudante de 16 anos, que ficou muito contente com o seu prêmio.

Apesar da festa toda, o terceiro lugar não causou grande surpresa. Logo depois da sua bateria, Fernando estava confiante: "espero chegar à final", disse assim que largou o joystick. O terceiro colocado no campeonato se amarra no som dos Titãs.

TODOS OS FINALISTAS DE FORA DE SÃO PAULO GANHARAM PASSAGEM AÉREA E HOSPEDAGEM

"Camiseta de videogame para mim é uniforme".

Eduardo, o supercampeão do Segundo Campeonato Brasileiro Nescau de Games

A galera descontraída na maior mordomia, no momento: expectativa antes da decisão no Playcenter

"O vôo foi legal e o hotel é nota 10. Valeu mesmo!"

João Roberto, 17 anos que garantiu a segunda colocação

Entre uma bateria e outra de games, rolava um providencial Nescau geladinho

"Tirei licença do trampo para treinar para as finais".

Cristina Salles, gamemaníaca de 32 anos

Todos os classificados ganharam bonés, camisetas e um ano de Ação Games em casa

OS DOZE FINALISTAS

Esta moçada fez bonito e chegou às finais do 2º Campeonato Brasileiro Nescau de Games. A galera de Goiânia marcou presença com três finalistas, só um a menos que São Paulo, que teve o maior número de classificados para as finais. Confira quem são os 12 feras e a pontuação que eles atingiram na finalíssima. O número antes do nome, na tabela, serve para você identificar o finalista na foto.

	NOME	IDADE	CIDADE	CONSOLE	MÉDIA NA FINAL
7	André Terutomo Kimura	16	Sumaré (SP)	Master	77452
12	Cristina Leme Salles	32	São Paulo (SP)	Super NES	79283
10	Deise Bezerra Moraes	22	Recife (PE)	Master	73755
2	Eduardo Almeida Garcia	19	São Paulo (SP)	Super NES	165587
5	Fernando Ferreira Matias	15	Santo André (SP)	Nintendo	124733
9	Fernando Luiz da Cunha Lima	16	Goiânia (GO)	Mega Drive	137345
3	Gilberto Aurélio Cascadam Filho	27	São Paulo (SP)	Mega Drive	82293
4	João Roberto S. Costa e Silva	17	Goiânia (GO)	Super NES	148970
8	José Guilherme S. Ferreira	14	Goiânia (GO)	Master	108565
11	Paulo Ferreira Moura Júnior	18	Belo Horizonte (MG)	Nintendo	109550
1	Ronaldo Felipe Maeda	15	São Paulo (SP)	Mega Drive	137958
6	Sandro Oliveira Capelli	15	Santo André (SP)	Nintendo	88690

"Tia, me dá uma revista".

Frase repetida por centenas de espectadores que acompanharam as finais no Playcenter

NINTENDO NÃO ESTÁ PREOCUPADA COM A CONCORRÊNCIA

Os fãs do sistema Nintendo podem estar estranhando o sossego da empresa diante da ousadia da Sega. Quem leu nossa matéria com a cobertura da Consumer Electronic Show, em Chicago (edição 38), viu que a criadora do Sonic não está pra brincadeira. Para saber o que a Nintendo está pensando de tudo isso, nosso correspondente em Tóquio, Angelo Ishi, procurou o gerente de marketing da matriz japonesa, Hiroshi Imanishi.

O executivo acha muito natural que a concorrente lance acessórios tecnologicamente avançados como o Sega VR e o Activator. "A Sega tem sua origem no segmento de arcade games, onde emprega-se alta tecnologia. Quanto à Nintendo, não existe a menor intenção de fazer o mesmo", diz Imanishi.

Parece então que a Nintendo não pretende lançar acessórios semelhantes aos da Sega para o Super NES. Mas e o CD ROM, sai ou não sai? "Não temos ainda uma previsão. O que eu posso dizer com absoluta certeza é que o lançamento não acontece este ano", afirma Imanishi. Segundo ele, o que está retardando o lançamento do CD ROM para o Super NES (ou Super Famicom, no caso) é a existência de bons jogos. Por isso, a própria empresa está trabalhando no desenvolvimento de games para o futuro aparelho.

Pois é, o gerente de marketing da Nintendo japonesa não está muito a fim de revelar os planos da empresa. Mas faz questão de reafirmar que a Nintendo está longe de perder a liderança mundial no mercado de games. "Vamos faturar 6 bilhões de dólares este ano no Japão. Esta história de avanço da concorrência sobre o domínio da Nintendo é bobagem", desafia.

Para os gamemaníacos, sr. Imanishi, quem domina ou não domina o mercado mundial de games não é assim tão importante. O que todo mundo quer são jogos cada vez mais legais e novidades que deixem os videogames cada vez mais divertidos, certo?

VIDEOGAMES ENTRAM NA ERA MULTIMÍDIA

Multimídia, a palavra da moda no mundo da informática, também é uma tendência para o futuro dos videogames. Antes que você continue lendo e boiando no assunto, saiba que multimídia é o conceito de integração de vários aparelhos com funções diferentes, como o micro, o telefone, tv, fax, vídeo, CD etc.

Numa feira de brinquedos realizada em junho, em Tóquio, foi apresentado o Super Famicom Multimídia. Com o formato de um micro lap-top (daqueles que parecem uma maleta), o aparelho tem uma tela colorida de cristal líquido com 4 polegadas e joystick embutido.

Além de funcionar normalmente como console, o equipamento tem entradas para a ligação com microcomputador, teclado, fax, videocassete, modem, impressora e TV. Com isso, ele pode funcionar como micro, mandar e receber mensagens de fax, projetar imagens de jogos numa outra TV ou receber as imagens de videocassete – entre outras utilidades.

Pelo menos por enquanto, o Super Famicom Multimídia é apenas um projeto experimental que a Nintendo está desenvolvendo em parceria com uma empresa japonesa de telecomunicações. Não há nenhuma previsão de lançamento para o consumidor.

Super Famicom Multimídia: com cara de lap-top

WONDER MEGA TAMBÉM GANHA CARA NOVA

Depois do Mega Drive e do Mega CD, chegou a vez de o Wonder Mega sofrer uma reforminha. Para quem não está lembrado, é aquele console fabricado pela Victor, sob licença da Sega, com funções de Mega Drive e Mega CD. Vendido apenas no Japão, o aparelho teve seu design renovado, ganhou novas funções e teve o preço reduzido para algo em torno dos 540 dólares.

Wonder Mega: karaokê, enciclopédias e controle remoto para a TV

Apesar da redução de preço, o Wonder Mega continua custando mais caro do que um Mega CD e um Mega Drive juntos. Em compensação, ele oferece algumas possibilidades a mais do que a simples utilização como console para jogos. Uma delas é a função karaokê, que os japoneses adoram.

Agora, com a nova versão, o equipamento ficou ainda mais sofisticado. Uma das novidades que ele passa a ter é o Mega Library, um cartão de decodificação especial que dá ao Wonder Mega a possibilidade de ler CD ROMs com obras publicadas: livros, enciclopédias etc.

Até o joystick foi modificado. Com desenho novo, o controle agora é sem fio e com seis botões. Mais: pode ser programado para ligar/desligar a TV e o videocassete! Os japoneses não perdem mesmo a oportunidade de simplificar a vida das pessoas ao máximo.

SONIC CD SAI EM SETEMBRO NO JAPÃO

A próxima aventura do porco-espinho mais rápido do mundo está próxima. Está confirmado para setembro, no Japão, o lançamento de Sonic CD. Os cenários seguem a mesma linha das versões anteriores para Mega, mas ganharam melhor definição e as cores em tons metálicos que deixaram tudo muito mais bonito. A trilha sonora com ritmos House e Hip-Hop foi tocada por bandas e inclui até vozes.

A grande novidade fica por conta de Emmy, uma simpática garota porco-espinho que acompanha Sonic a todos os lugares. Vestida de cor-de-rosa e com lacinho no "cabelo", a nova personagem é uma incógnita. Alguns afirmam que ele é irmã do herói, enquanto outros desconfiam que seja uma paquera mesmo. Será que pinta romance no final deste jogo?

Duas presenças ainda não confirmadas são as da raposinha Tails e a do Dr. Robotnik. Será que o eterno vilão de Sonic vai dar uma folga desta vez? O único chefão revelado até agora é Metal Sonic, um porco-espinho-robô tão rápido e esperto quanto o herói principal. É bom ficar preparado pra tudo. Afinal, o robô pode ser apenas mais um assecla do detestável Robotnik.

O vilão Metal Sonic já posa para fotos. E Robotnik, vai aparecer?

Sonic e Emmy: irmãos ou namorados?

Em detalhes pra você, um pouco do visual do novo game do porco-espinho

SNK LANÇA NEO-GEO NO BRASIL. CD-ROM SAI EM FEVEREIRO

Depois da entrada oficial da Nintendo, programada para outubro, é a vez da SNK instalar-se com tudo por aqui. A fabricante do videogame Neo Geo já estava representada no Brasil há dois anos, mas até agora só se dedicava ao mercado de arcades. A partir deste mês, porém, a empresa com sede em São Paulo bota pra quebrar e lança sua linha de consoles e cartuchos Neo Geo no Brasil.

Os videogames serão montados numa fábrica em Manaus e começam a ser vendidos já em agosto. A SNK trará para o Brasil as duas versões disponíveis: a Série Ouro, que vem com cartucho e dois joysticks (preço aproximado de 750 dólares) e Série Prata, acompanhado apenas de um joystick (530 dólares).

Um dos sócios da SNK do Brasil, Rod Roman, garante que a empresa não pretende trabalhar com cartuchos antigos. "Os primeiros lançamentos no Brasil serão *World Heroes 2, Fatal Fury 2, Super Sidekick* e *Samurai Showdown*. Traremos as novidades assim que saírem no Japão e Estados Unidos".

Para os leitores de AÇÃO GAMES, não poderia haver notícia melhor. Nossa revista foi a primeira a incluir matérias sobre jogos do Neo Geo e, agora, manterá um espaço especial para o sistema em suas páginas.

CD sai mesmo - A SNK do Brasil também pretende lançar o CD ROM do Neo Geo simultaneamente com Japão e Estados Unidos. "O aparelho será mostrado aos japoneses até o final do ano", afirma Rod Roman, acrescentando: "O lançamento mundial está previsto para fevereiro de 94".

O Neo Geo tem capacidade para suportar cartuchos de até 330 Mega. Embora esta capacidade ainda não tenha sido totalmente usada, a SNK resolveu desenvolver um CD ROM para seu videogame por um motivo elementar: preço. "No nosso entender, o CD é fundamental para baratear o preço dos jogos", justifica Roman. Óbvio: por quê insistir em produzir cartuchos com muita memória e preços que podem chegar a 300 dólares, se o CD oferece quatro vezes mais capacidade de memória e pode ser vendido por meros 50 dólares?

Para você que lê AÇÃO GAMES, o CD do Neo Geo não é nenhuma novidade. Em janeiro noticiamos que a SNK estava com intenção de produzir o acessório. Claro que não se desenvolve um aparelho deste porte de um dia para outro, e por isso o lançamento foi programado para fevereiro próximo. Não vamos cometer a indelicadeza de criticar nossos concorrentes, que desmentiram esta informação recentemente. Afinal, todos estão sujeitos a cometer erros. Por isso é tão perigoso bancar o dono da verdade.

COMPARAÇÃO ENTRE OS VIDEOGAMES ATUAIS

	NEO GEO	SUPER NES	MEGA
CPU	24 bits	16 bits	16 bits
Velocidade de processamento	12,5 MHz	3,58MHz	7,6 MHz
Palheta de cores	65.536	32.786	512
Cores simultâneas	4.096	256	64
Sprites (figuras que se movem na tela)	380	128	80
Canais de som	15	8	10

OS GOLPES

Até que enfim! O inimigo nº 1 de Street Fighter 2 *está chegando triunfante para o seu* Super NES. Mortal Kombat *vem detonando nas casas de fliperamas desde o final de 92 porque é um game com personagens pra lá de legais, cenários chapantes, golpes criativos, som da hora, e, é claro, muita pancadaria e sangue jorrando. Estas imagens que você está vendo são da versão protótipo do cartucho. A fidelidade ao original do arcade é quase total, com exceção de um detalhe: o game NÃO TEM SANGUE! Nos States, a Acclaim chegou a fazer uma pesquisa com os consumidores para decidir se* Mortal Kombat *definitivo deveria ter violência ou não. Assim, no protótipo, alguns golpes fatais foram mudados e estão menos explicitamente cruéis. Que pena: nada de arrancar a cabeça ou a coluna vertebral do adversário... Afinal,* Mortal Kombat *faz tanto sucesso porque exagera na violência. O jeito é aguardar o lançamento oficial, marcado para setembro (nos EUA).*

MORTAL KOMBAT / Acclaim			
Luta	16 Mega	1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

A História

Você está nos domínios de Shang Tsung, um velho imperador oriental. Seu desafio: derrotar uma série de lutadores barras-pesadas, depois o penúltimo chefe, Goro (aquele guarda-roupa com quatro braços) e, finalmente, o próprio Shang Tsung.

Modos de jogo

Jogando contra o computador, você quase não tem opções: só dá para escolher um dos cinco graus de dificuldade (Level). Mas, jogando a dois contra a máquina, você escolhe Options e pode acessar o Game Mode.

Aí a coisa muda de figura. Além do grau de dificuldade, você e seu adversário podem escolher seu "Handicap": aumentando o marcador, você arranca mais energia a cada golpe e as lutas acabam mais depressa. Escolha também entre Normal (para jogar com magia) ou Hand to Hand (para jogar sem magia).

FASES DE BÔNUS

Nas fases de bônus, você deve rachar ao meio blocos de madeira, de aço ou de rubi e ganhar muitos pontos extras. Basta se concentrar.

Pressione os botões de soco e de chute o mais rápido que você puder. Quando o marcador amarelo ultrapassar a barra, aperte o botão de defesa e adeus bloco!

COMO LUTAR COM O MISTERIOSO REPTILE

Não é nada fácil. Você precisa vencer quatro lutas em Perfect (sem deixar os adversários sequer encostarem em você) e sem usar o botão de defesa. Se conseguir essa proeza, você enfrentará o misterioso ninja verde. Seu nome é Reptile. Se derrotá-lo com um golpe mortal, ganhará 10 milhões de pontos. E aí, você encara o desafio?

COMANDOS GERAIS

O joystick é configurável. Veja a configuração que usamos para debulhar o jogo

Comando	Botão
Soco forte	Y
Soco fraco	X
Chute forte	B
Chute fraco	A
Defesa	L ou R

O FINAL DO GAME É UM SÓ NOS DOIS MODOS DE JOGO

SCORPION

Ele é razoavelmente rápido, tem um visual parecido com o de Sub Zero, só que em preto e amarelo. Scorpion atira um dardo que espeta e puxa o adversário. No seu golpe fatal, ele tira a máscara e pulveriza o inimigo, cuspindo fogo. Tire as crianças da sala!

Jogar inimigo longe - perto do adversário, X

Uppercut - ↓ + X

SUB ZERO

Sub Zero tem um raio congelador que paralisa o inimigo por um tempo. Seu golpe de misericórdia ficou babaca: Sub Zero congela o inimigo e faz picadinho dele. Violento? Que nada! Na versão original, ele arranca a cabeça e a espinha dos adversários.

Uppercut - ↓ + X

Rasteira - ↙ + A + X + R ou L

...NHEÇA OS LUTADORES E ...QUE OS PRINCIPAIS GOLPES.

...portação - ↓, ↙, ← + Y

...ar e puxar - ←, ← + X

...lpe mortal - ↑, ↑

...ar inimigo longe - perto do ad-...sário, X

...io de gelo - ↓, ↘, → + X

...lpe mortal - →, ↓, → + Y

J. CAGE

Johnny é muito rápido, tem um chute com o maior visual, mas seu golpe fatal também ficou babaca. Na versão original, ele arranca a cabeça dos adversários com um uppercut. Agora, o cara só dá um mísero chute no peito. Quando vence um combate, Cage coloca seus óculos escuros, estufa o peito e cruza os braços. Que moral, hein?

Tesoura com soco - X + L ou R

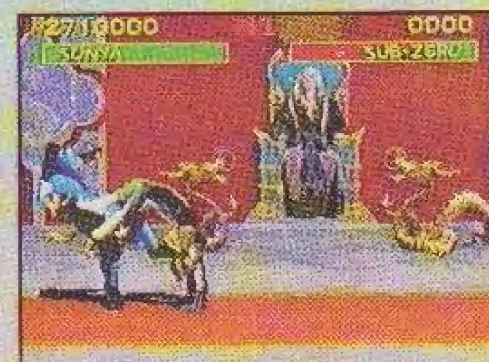
Bola de fogo verde - ←, ←, → + X

Chute - ←, ←, → + A

Golpe mortal - →, no mínimo 3 vezes + Y

SONYA

Sonya é mais bem-dotada que Chun Li. Ela é rápida e tem uma boa variação de golpes, além de ser gostosona. Sua voadora serve como deslocamento estratégico e seu golpe mortal é um dos mais engraçados: Sonya manda um beijo que torra o adversário totalmente. Uma garota delicada, sem dúvida.

Voadora com soco - →, ← rapidamente + Y

Bananeira com golpe de calcanhar - ↓ + A + X + L ou R

Raio cor-de-rosa - →, ← rapidamente + X

Jogar inimigo para trás - perto do inimigo, X

Golpe mortal - →, →, ←, ← + L ou R

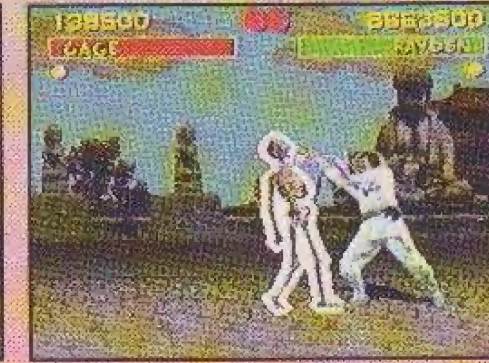
RAIDEN

Raiden é um dos lutadores mais poderosos, desde que seja bem-utilizado. Seu raio de luz é fulminante, sua teleportação é rápida e bonita. Ele desfere seus golpes com muita agilidade. No seu ataque mortal, ele manda um raio que torra o adversário e reduz o cara a pó. Pobre vítima!

Raio de luz - ↓, ↘, → + X

Jogar adversário longe - perto do inimigo, X

Teleportação - ↓, ↑ rapidamente

Torpedo - ←, ←, →

Golpe mortal: →, →, ←, ←, ← e Y

CONTINUA→

KANO

Kano é um cyborg lento, mas tem um sonic igualzinho ao do Blanka. Seu golpe fatal está quase idêntico ao do arcade: ele enfia os dedos no peito do adversário e arranca o coração. Mas o coração não aparece na tela do SNES.

Sonic - na direção do inimigo, dê 360 graus com o Direcional

Lâmina - ← e → depressa + L ou R

Cabeçada - perto do adversário, Y

Golpe mortal - perto da vítima, ↓, ↘, →, ↓, ↘ + X

LIU KANG

Liu é o bonzinho do jogo. É o mais rápido, mais forte e tem uma voadora que detona! O golpe mortal: Liu dá uma estrela no adversário e quebra o pescoço dele.

Bola de fogo laranja - →, → + Y

Rasteira - ← + A

Uppercut - ↓ + X

Voadora - →, → + B

Golpe mortal - no Direcional, dê 360 graus duas vezes para o lado do inimigo

NÃO É POSSÍVEL DAR GOLPES MORTAIS EM GORO E SHANG TSUNG

DEBULHANDO GORO

Após ter arrasado todos os lutadores oponentes que vieram sozinhos ou em duplas, chega a hora de encarar Goro, a terrível criatura de quatro braços. O cara é osso duro de roer! É muito rápido, forte e grandalhão. E tem poderes mágicos do além. Se ele pegar você com os braços inferiores, chore: Goro fica socando sua cabeça até arrancar quase toda a sua energia. Ah! Não perca tempo tentando dar rasteiras, pois ele nunca cai. Agora, saiba como cada um pode vencer este mostrengo.

SUB ZERO - use o raio de gelo e depois desça o braço

RAIDEN - use os raios de luz com as voadoras alternando com os torpedos

LIU KANG - vá de bolas de fogo laranja com voadoras

J. CAGE - ataque com bolas de fogo verde e voadoras

KANO - a solução é abusar das lâminas e das voadoras

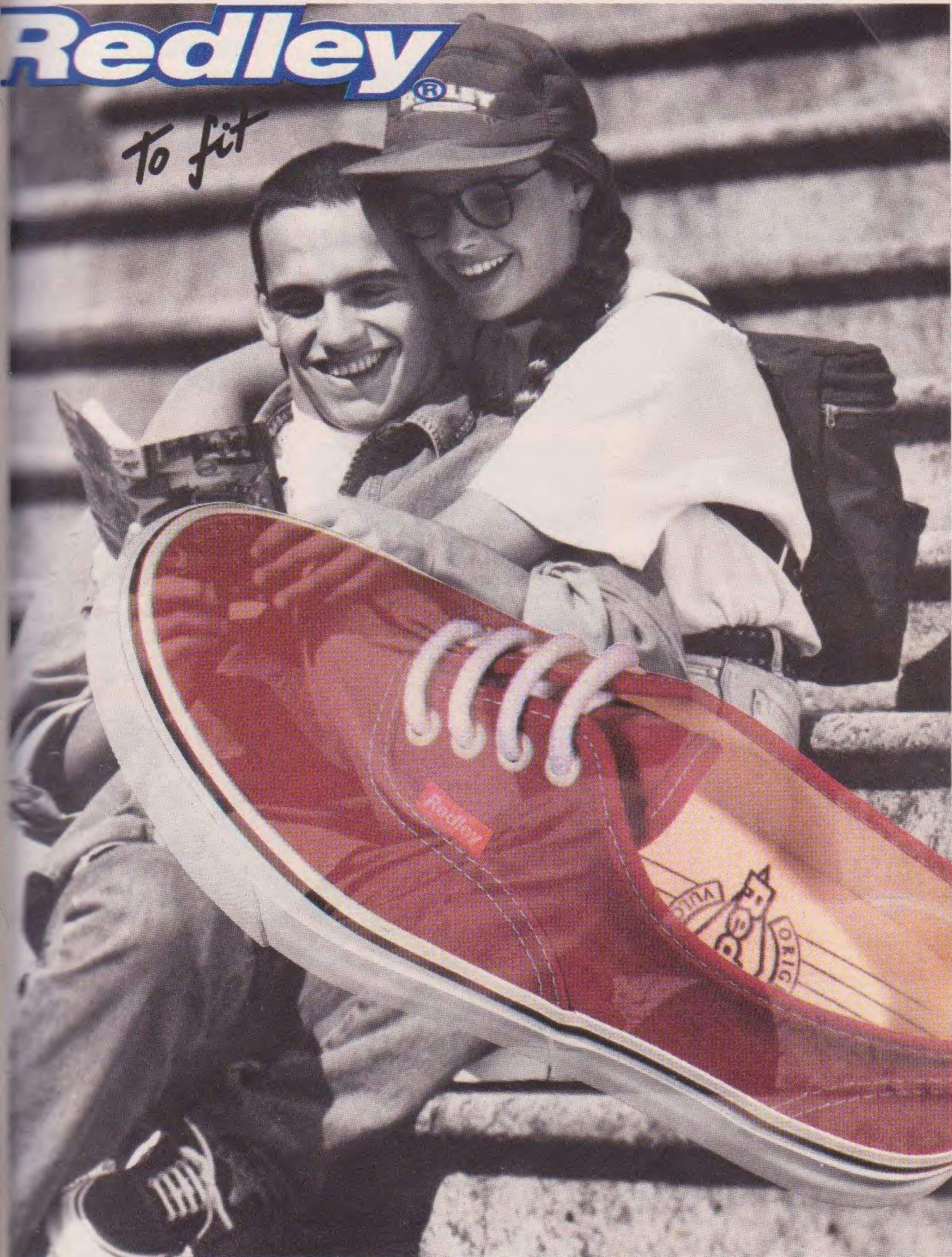
SONYA - use a voadora como fuga quando Goro encurralá-la e ataque com os raios cor-de-rosa e as voadoras

SCORPION - é o mais indicado para este combate. Ataque de longe com os dardos e dispare Uppercuts.

SHANG TSUNG, O CHEFÃO

Sai de baixo! Pintou sujeira: como é pentelho este velhinho. Após ter adquirido uma coleção de calos graças ao combate com Goro, a coisa fica preta. Shang Tsung consegue se transformar em todos os lutadores de Mortal Kombat, utilizando os seus poderes. Scorpion é uma boa pedida para acabar com o imperador: golpeie e lance o dardo a todo momento.

Shang dispara fulminantes crânios de esqueleto em chamas, acompanhados de gritos cavernosos. Abaixe-se!

APÓS TER ARRASADO TODOS OS PERSONAGENS INDIVIDUALMENTE, VOCÊ TERÁ DE ENFRENTÁ-LOS DE NOVO, DESTA VEZ EM DUPLAS

IRWIN FAX: (021) 776-3442

CHRIS COLOMBO

Asterix

Estamos no ano 50 A.C. e toda a Europa está ocupada pelo Império Romano. Ou melhor, quase toda. Uma aldeia de gauleses resiste bravamente à dominação romana. Graças a uma poção mágica desenvolvida pelo mago da aldeia, eles têm poderes de sobra para mandar os invasores às favas. Esta é a história meio maluca e meio histórica de Asterix.

Junto com seu obeso amigo Obelix, artesão de menires e devorador de javalis, Asterix trata de lutar e vencer os romanos. Para acompanhá-lo, seu simpático cãozinho: Ideafix. Olhando de longe, eles não passam de um bando de babacas inofensivos. Mas há a poção mágica... Foi nela que Obelix caiu quando criança. Resultado: ele ficou enorme e muito forte (além de um pouco bobo). E é esta mesma poção que Asterix bebe quando a aldeia precisa dele.

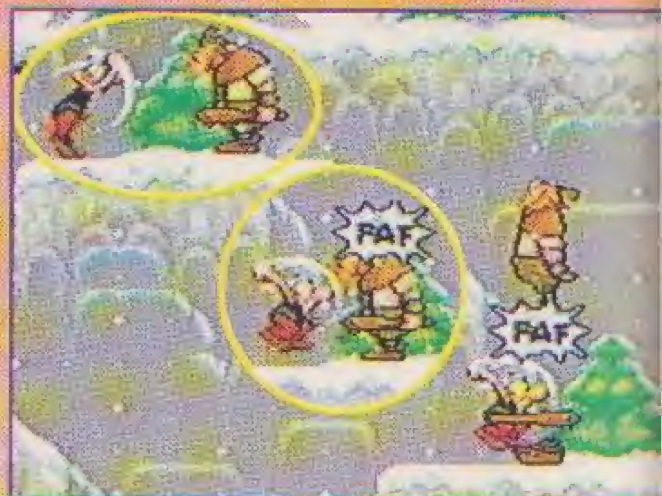
Herói europeu

Asterix é o mais europeu dos personagens de quadrinhos. Criado por um belga, As Aventuras de Asterix rolam em países diferentes, sempre com uma perspectiva da Europa continental. E fizeram fama mundo afora. Não é pra menos. Elas misturam ação, aventura e pitadas de história. Divertido e educativo ao mesmo tempo.

Este papo todo é pra dizer que o game é uma decepção. Apesar de seus gráficos razoáveis, o esquema de jogo é muito repetitivo. Os cenários não mudam e Asterix mais parece um herói americano. Argh! A aldeia gaulesa merecia um game mais inteligente. Mais bonito, mais dinâmico. Enfim, mais legal, como é o maravilhoso game para Master.

A sua missão é resgatar Obelix e outros habitantes da aldeia, que foram seqüetrados enquanto caçavam javalis. Nada de muito especial. Asterix, o game, é bonitinho, mas entediante. Nada acontece. É quase um desrespeito à inteligência dos milhares de fãs do gaulês. Se você está pouco se lixando pra esta história toda, OK. O game até que não é dos piores...

Fase 1-5. Passagem secreta para você descolar algumas moedas e uma bela vidinha

Eis a fonte de poderes de Asterix: a poção mágica. Beba-a e fique invencível. Detalhe: o poder dura pouco tempo. Que sacanagem!

Romano UGA-UGA à vista! Três cacetadas e ele vira história...

Isto é um louro romano. Ele vale uma vida extra

Pegue este item e aperte B para voar. Quem foi que disse que Asterix sabia voar? Inovação inútil!!!

Esses romanos são mesmo uns babacas. Fantasiados de árvore? Uma ou duas porradas e eles viram pó

Fase 1-3. Pegue carona nos javalis para não se enroscar nas plantas

Junte 100 moedas e ganhe uma vida. Este gancho vale dez moedas

O GAME PARA DOIS JOGADORES É BABACA. O SEGUNDO JOGADOR SÓ ENTRA EM CENA QUANDO O PRIMEIRO PERD

SUPER OFF ROAD The BAJA

SUPER OFF ROAD THE BAJA Tradewest			
Corrida	8 Mega	1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Arriba! Aperte os cintos e embarque no mais sensacional rali mexicano da história. Ação, velocidade e vários obstáculos no meio do caminho. Eis o que esperar deste Super Off Road The Baja, o mais recente lançamento da Tradewest Sports, divisão de games de esporte da famosa criadora de Battletoads.

Você comanda umas pick-ups tipo cabine simples por estradas de terra bem detonadas. Com você, uma moçada tentando de tudo para disparar na frente. Tudo mesmo! Vale até colocar os outros competidores para fora da pista. E atropelar um pacato casal de namorados só pra pegar a melhor tangência na próxima curva.

Passe por cima de tudo e de todos. Você corre o risco de perder uma grana ao atropelar animais e pessoas. Mas vale tudo pra liderar

Turismo no México

Viva os tacos com pimenta, chili com carne e chapéus de palha. *Off Road* rola no México. Cada prova é disputada em um local diferente. San Felipe, Camalu e El Arco são alguns deles. Mais Brasil Copa 70 impossível.

Gráficos alucinantes, com scroll perfeito e muito bom humor; efeitos sonoros engraçados e discretos e velocidade no talo. *Super Off Road The Baja* é muito bom. Um game para jogar desencanado, sem aquela neura de passar de fase. É pura diversão e riso.

Compre nitro, suspensão e motor. Escolher os pneus é uma boa, se você ainda tiver grana

Nas bifurcações, vá pelo lado em que o líder não for. Acelere pra voltar em primeirão

APERTE SELECT NO COMEÇO OU NO MEIO DA CORRIDA E GANHE UMA SURPRESA

Carros e rock'n'roll. Nada mais americano que esta combinação. E Rock'n'Roll Racing *é isso: tem muita velocidade e uma sonzeira. Enquanto compete, você ouve cinco clássicos do rock, com direito até à famosíssima Paranoid, do Black Sabbath.*

Como não poderia deixar de ser, a corrida é desleal. Tem tiros, turbo e sacanagens em geral. O seu objetivo é juntar grana e pontos para ir avançando. Cada vitória vale 400 pontos e 10 mil em dinheiro. Na primeira fase, por exemplo, você precisa juntar 1400 pontos em até oito provas para passar à etapa seguinte.

Melhorando o carro

Juntar grana é preciso. Mas o lance não é ficar acumulando feito Tio Patinhas. Gaste seu rico dinheirinho para tornar seu carro mais competitivo. A melhor máquina sai por 35 mil. Ou seja: você precisa vencer quatro provas com um carro mais fuleiro para descolar o tal carrão.

Quando estiver com o melhor carro, trate de ir comprando nitro. E motor, proteção extra, pneus etc. E lembre-se: quanto mais você gastar, maiores chances terá nas provas. *Rock'n'Roll Racing* é muito legal. Um despretensioso e divertido game de corrida. Com um bônus: o som. Então, chega de papo. Aumente o volume e comece a bater cabeça!!!

Escolha um corredor antes de ir pra pista. O loiro Snake Sanders é o melhor deles. Não marque touca

Se houver uma curva logo na largada, deixe a galera ir na frente para dar o bote em seguida. É bem mais fácil

Use nitro nas rampas para disparar na frente. Fique ligado no traçado para não sair da pista, OK?

Desafie um amigo e encare uma partida a dois. É demais e seu carro já vem todo envenenado

Jogo de esporte atrai tanto os fanáticos por videogame quanto os desencanados. Quando é futebol, então nem se fala: qualquer um quer dar uma jogadinha. Portanto, confira este Super Formation Soccer 2. *Dá pra jogar até com quatro pessoas simultaneamente: basta descolar o Multi Adaptador Auto, acessório do Super Famicom que pode ser conectado numa boa no console de 16 bits norte-americano. O jogo tem dezesseis seleções de países, sendo fiel às cores dos uniformes oficiais. E é divertido pacas!*

Muitos detalhes

Você pode jogar uma partida normal ou simplesmente fazer uma disputa de pênaltis. Escolha o número de jogadores, a seleção, o esquema tático, o goleiro (automático ou manual) e o tempo de duração da partida. Ufa!!!

COMANDOS	
A	chute fraco/passar bola
B	chute forte/tomar bola
A + B	dar carrinho
L ou R	muda posição da seta/muda perna do batedor de pênalti
Y	levanta a bola/divide jogada

Cada time pode escolher diferentes tipos de chute, velocidade e passe. Observe antes de fazer a sua escolha

Mande sempre a bola pra frente e fique de olho em seu jogador, que está indicado com a setinha

Jogando duas ou mais pessoas fique atento aos números maiores: eles indicam qual joystick controla quem

Nas cobranças de pênaltis, tente chutar alto ou nos cantos, onde o goleiro sofre um pouco mais pra evitar o gol

O CAMPEONATO MUNDIAL É ELIMINATÓRIO. PERDEU UMA, TÁ FORA!

YOSHI'S COOKIE

O estilo Tetris *continua rendendo jogos e mais jogos de estratégia. Depois de enfileirar figuras geométricas, pedras preciosas, cápsulas de remédio, letras e blocos tridimensionais, os gamemaníacos são obrigados a arrumar lindas colunas de... biscoitos! Ou os chamados cookies, aquelas bolachinhas coloridas que enfeitam os balcões das padarias. O anfitrião do game não é a Magali ou outra figura chegada numa guloseima, mas Yoshi, o dinossaurinho de estimação dos irmãos Mario.*

Arrumando a bandeja

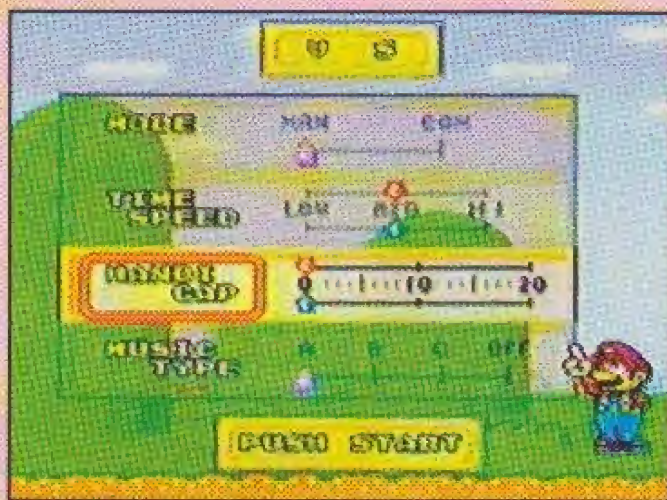
O jogo é simples mas você tem que ser rápido. Tudo acontece numa área quadrada, onde aparecem fileirinhas de biscoitos, como numa bandeja de aniversário. Seu objetivo é agrupar as guloseimas iguais lado a lado, na vertical ou horizontal, fazendo-as sumir da tela. Não importa o tamanho das fileiras: basta que todos os biscoitos sejam iguais e ela some.

A CARINHA DE YOSHI TEM A FUNÇÃO DE UM CORINGA

Mantendo o A apertado, use o Direcional para movimentar as fileiras de biscoitos e colocá-los do lado que quiser

Quanto menos biscoitos houver na tela, menores as fileiras que você precisará formar. Aqui, dois biscoitos iguais já somem

Dois jogadores

Se você quiser enlouquecer no meio de tantos biscoitos, experimente o modo 2 player. Jogando com um amigo ou contra o computador, você vai apostar corrida para ver quem marca mais pontos em menos tempo. Pior: marcar pontos é a única maneira de desacelerar o foguinho que consome o pavio da bomba. Fique muito tempo sem eliminar fileiras e... bum! Sua bandeja de biscoitinhos vai para o espaço.

Na tela de opções do modo 2 player, você pode escolher o nível de dificuldade separadamente

Para saber como seu adversário está se saindo, basta olhar na coluna com pastilhas vermelhas no campo dele

Marcar pontos retarda a velocidade com que o pavio queima. Fique dando bobeira e você vai ver o que acontece...

FORMAR FILEIRAS COM AS CARINHAS DE YOSHI PROVOCA EFEITOS INESPERADOS NO JOGO

STREET FIGHTER 2 TURBO

Velocidade 10 - Jogar com a velocidade 4 do modo turbo já é um arraso, não? É pouco? Com este truque, você pode jogar com velocidade até 10. Na tela em que aparece a palavra Turbo, bem no começo do jogo, pegue o controle 2 e faça a seqüência ↓, L, ↑, R, Y, B, X, A. Se o truque deu certo, você ouvirá um som diferente. Ao selecionar o modo Turbo, pintarão até 10 estrelinhas.

STAR FOX

Brincando com a nave - se você curte computação gráfica, vai gostar deste truquezinho escondido em Star Fox. Em qualquer nível, banque o orelha para ganhar um Continue. Na tela do Continue, pressione Select com o controle 2 e B para fazer surgir uma nave inimiga. Aí é só experimentar os botões do joystick, separados ou combinadamente, para rodar, duplicar, dar zoom e outros efeitos com a imagem.

SUPER NES

BATMAN RETURNS

Mais Continues - use esta manha para ficar com nove Continues em vez de apenas três. Selecione a Tela de Opções e, com o controle 2, faça a seqüência de comandos ↑, X, ←, Y, ↓, B, →, A, ↑, X. Se pintar um barulhinho estranho, sinal de que a dica entrou. Aí é só iniciar o jogo e conferir que suas chances aumentaram.

SONIC BLAST MAN

Mais difícil - então você já acabou este jogo e achou a maior moleza, né? Pois experimente jogá-lo num nível de elevada dificuldade. Na tela de apresentação, segure L e R e então pressione Start. Em vez de ouvir uma voz masculina, você ouvirá um grito de mulher, indicando que o truque deu certo. Aí é só ir para Options e escolher o nível Very Hard. Boa sorte.

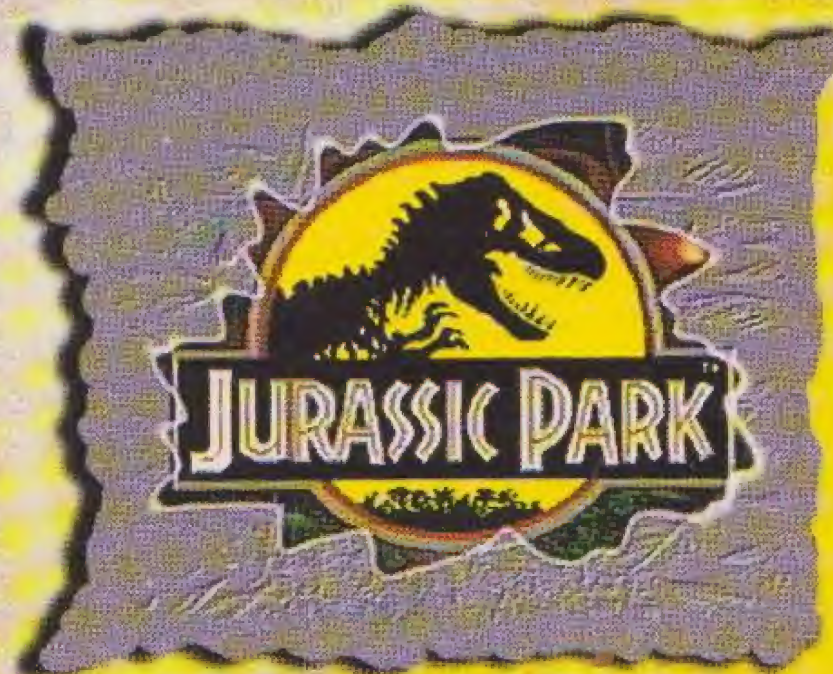



ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Aposto e ganho que você não agüenta mais ver dinossauro na sua frente! O marketing do filme de Steven Spielberg metralhou para todos os lados e acabou atingindo o mundo dos videogames também. Resultado: dá-lhe Jurassic Park para NES, SNES, Sega CD, Mega Drive e pra Game Gear também. Bem, como estamos falando da versão em cartucho da Sega para o Mega Drive, fique tranqüilo: o jogo é bom pacas! Tem 16 Mega de memória e é um dos melhores games já produzidos para o console.

Capricho nos gráficos

Jurassic Park tem gráficos bastante reais. A equipe da Sega trampou um ano e meio neste projeto e deu-se ao trabalho de produzir pequenos bonecos-dinossauros, que usou como modelos tridimensionais para as imagens do jogo. Os movimentos dos bichos ficaram demais. Só o Raptor (o dinossauro que é vilão ou personagem) apresenta mais de 20 movimentos. O resultado final parece uma mistura de *Flashback* com *Alien 3*. Os gráficos são detonantes e o som é rico em detalhes. O game é difícil, mas diverte muito. Controle o Dr. Grant ou o dinossauro Raptor e prepare-se pra detonar um jogaço. Parabéns para a Sega!

Arqueólogo ou Dinossauro

Como Dr. Grant, seu objetivo é salvar todos os visitantes do parque dos terríveis dinossauros carnívoros. Pra vencer este desafio, você precisa de um bom arsenal de armas.

No outro modo de jogo, você controla Raptor, um dinossauro mais inteligente que um chimpanzé e mais perigoso que um tiranossauro. Seu objetivo é escapar dos guardas, dando altas mordidas neles. Raptor não tem as fases River e Volcano. Também, não dá pra imaginar dinossauro andando de barquinho, né?

O DESAFIO DE GRANT

FASE 1 - JUNGLE

Suba no Triceratops e passe por ele numa boa. O bicho é bonzinho...

Este galho é um trampolim esperto. Use-o para pular em outro

Pegue o elevador na parte esquerd da tela e detone este Tiranossauro

FASE 2 POWER STATION

Escale por cipós e fios. Há uma caixa de socorros na primeira plataforma

No subnível desta fase, entre pelos canos para escapar dos dinos

FASE 3 - RIVER

Nas quedas d'água, passe aceleran-do, senão o barquinho cai

Nesta tela, tem dardo marcando pra dar e vender. Pape todos!

COMANDOS

Tecla	Comando
A	tiro
B	pulo
C	seleciona arma
↑	abrir porta/agarrar-se em cipó
→	acelerar barco
↓	abaixar-se

AS ARMAS DO DOUTOR GRANT

São exclusivas do herói humano. Se você estiver comandando Raptor, vai ter que sair na mão mesmo. Cada arma tem o seu item respectivo. Procure!

ARMA DE CHOQUE - imobiliza por alguns segundos

DARDO TRANQÜI-LIZANTE - para neu-tralizar ani-mais meno-res

FASE 4 PUMP STATION

...abrir as tampas das escadas, ... ↑ em cima do interruptor

...neste crânio de Triceratops, ... adeus vidinha!

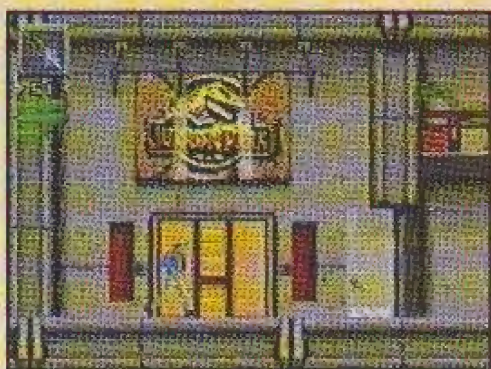
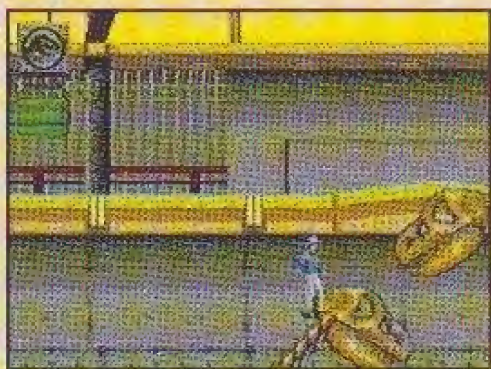
FASE 5 - CANYON

...-se dentro deste buraco e ... chumbo nos dois velo-...

...não existe guarda-chuva neste ... cuidado com o cocoruto: a ... de pedras pode ser fatal

FASE 6 - VOLCANO

Você está dentro de um vulcão. Dê um rolê animal e não caia feito vaca-louca das plataformas

FASE 7 VISITOR CENTER

Pressione ↑ num dos botões para chamar o elevador

Ande em cima dos esqueletos de Tiranossaurus Rex para cortar caminho

AS CAIXINHAS DE PRIMEIROS SOCORROS QUEBRAM O MAIOR GALHÃO, POIS RECARREGAM TODA SUA ENERGIA

...PERDADO - põe ... dinos gran-...lhões pra dormir ...pressinha

GRANADA DE GÁS - é ideal para repelir ataques em grupo

GRANADA DE LUZ - deixa os bichos cegos por algum tempo

O DESAFIO DE RAPTOR

FASE 1 - RAPTOR POWER JUNGLE

Cuidado com os espinhos no fundo desta tela. Você é dinossauro, mas não é de ferro, né?

FASE 2 RAPTOR JUNGLE

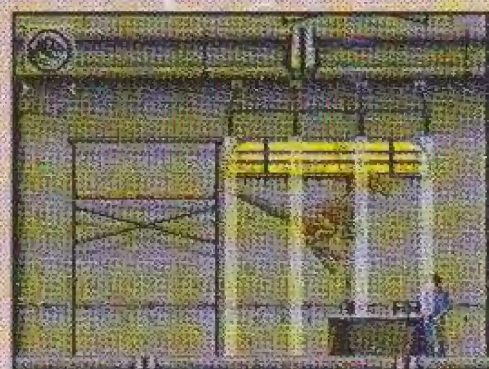
Atenção para não virar filé: pule na cabeça dos guardas e desvie dos tiros, OK?

FASE 3 - RAPTOR PUMP STATION

Raptor também entra pelos canos nesta fase, mas ele não consegue subir as escadas

FASE 4 RAPTOR CANYON

Empurre a pedra para que caia na cabeça do guarda

FASE 5 - RAPTOR VISITOR CENTER

Dê três porradas nestes guardas para detoná-los

Vá por cima dos canos e faça a limpa nos guardas

COMANDOS
A - mordida
B - pulo
C - patada
↓ - abaixar-se
→ + A - corrida de ataque
C + ← ou → - chacoalhar

SEU RAPTOR NÃO SOBE ESCADAS, NÃO TEM ITENS OU MALETA DE SOCORROS PARA PEGAR. EM COMPENSAÇÃO, É MUITO MAIS FORTE DO QUE O DR. GRANT

FIM DE FÉRIAS PROMOÇÃO ATÉ O FINAL DO ESTOQUE ENTREGAS SUPER RÁPIDAS

TUTTI

FAZEMOS TRANSCODIFICAÇÃO

COOL SPOT 7UP	HIT THE ICE HO
CAPITÃO AMÉRICA	TERMINATOR
TURTLES IV	POWER ATHLETE
MARIO LEMIEUX HOCKEY	TINNY TOON
S MÔNACO GP	ERNEST EVANS
KID CHAMALEON	PREDATOR II
JAMES BOND 007	A. SENNA GPII
OHAMMAD ALI BOXING	SUNSET RIDERS
FLINTSTONES	SHADOW OF THE
KRUSTYS FUN HOUSE	ROLO
GOLDEN AXE II	M'C DONALDS
CALIFÓRNIA GAMES	SLIME WORLD
STREET OF RAGE	QUACKSHOT
X MUTANTES	BATMAN RETUR
ROLING THUNDER IV	F1 HERO NAKAG
GOLDEN AXE I	H. Q. II
CRUE BALL	S. VOLEYBALL
ALISIA DRAGON	ARIEL MERMAID
DARIUS II	SONIC
CASTLE OF ILLUSION	SONIC II
CHIC CHIC BOYS	BATLEOTOADS
EVANDER HOLLIFIELD	SIMPSONS
ROAD RUSH II	ALIEN STORM

CHACAN	TOP PPO GOLF
G LOC	CIBERCOP
TERMINATOR II	OUT OF THIS WORLD
3 EM 1 ESPORTES	LOTUS TURBO CHAL.
OUT RUN 2019	S. OF THE BEST II
FATAL FURY	GODS
CRUDE BUSTER	ATOMIC RUNER
USA BASKETBALL	AMAZING TENNIS
CHESTER CHETAH	MAZIN SAGA
OUT LANDER	NINJA GAIDEN
STRIDER II	LEMMINGS

CONSULTE JÁ,
DESERT STRIKE II, GOLDEN AXE III, SPALTER

NHLPA HO[illegible]	SPLATER HOUSE
X[illegible]N	JENNIFER CAPRIACCI
SUPER SIDE KIDS	BATMAN III
DE VOLTA P/ FUTURO III	CYBORG
LAKERS X CELTICS	SUPERMAN
S. 2 EM 1	F 22
DOUBLE DRAGON	BULLS X LAKERS

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1162 - 5o AND. C

NAS COMPRAS ACIMA DE 4 CARTUCHOS, VOCÊ PODE PAGAR COM 4 CHEQUES QUINZENAIS REAJUSTÁVEIS

CIE!!

GAMES

AYNER WORLD
VOLEY-TWIM
FAMILY DOH
ROLL RACING
TAZ MANIA
TURRICAN
WOLF CHILD
TETRIS II
ING COMANDER
B. O. B.
ULTRA SEYEN
TECNO NBA
CKY X BULLWIN
LE OF FRIENDS
COOL WORLD
OUT LANDER
RAMA 1/2
SUPER F1 HERO
ALIEN III
ARE LAY
ENS X PREDATOR
CONTRA III
OF THIS WORLD

JACKY CRUSH
NBA ALL STAR CHALLENGER
CHUCK ROCK
HIT THE ICE HOCKEY
CALIFORNIA GAMES
POP TWIMBEE
BATTLITECH
RUSHING BEAT II
KID DRÁCULA
SUPER DUNK STAR
MONSTERS
DEAD DANCE
BULLS X BLAZERS
F1 ROCK
BEST OF THE BEST
GOAL
NIGEL MANSELL
USHIO AND TORAK
K.O. BOXING
THE TERMINATOR
BATTLETOADS
GP-1
DRAGON BALL II

CONSULTE JÁ MORTAL KOMBAT
STREAT FIGHTER II TURBO
E ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

CHESTER CHETAH
FINAL FIGHT
F. ZERO
TOM E JERRY
SKUL JAGGER
ROBOCOP III
SONIC BLASTMAN
COSMO GANG
SPIDERMAN
MICKEY
E BLUES BROTHERS
RIVAL TURF
ROAD RUNER
SIMPSONS
NHLPA HOCKEY
MAGIC SWORD
TOP GEAR
STAR WARS
FATAL FURY
NCAA BASKETBALL

JOE & MAC II
POWER ATHLETE
DOUBLE DRAGON
KING OF THE MONSTER
SUPER CUP SOCCER
SUPER MARIO WORLD
DESERT STRIKE
HOOK
TINNY TOON
F1 A. SUZUKI
JIMMY CONNORS
SKY MISSION
SKARI
SUPER JAMES POND
DARIUS TWIN
TENNIS AMAZING
DRAGONS LAIR
HALERY'S HUMUNGOUS
GOLDEN FIGHTER
MÁQUINA MORTÍFERA

APARELHOS US$
SUPER NINTENDO BABY US$ 150,00
SUPER NINTENDO COMPLETO US$ 190,00

ALIEN III
BATLEOTOADS
BATMAN RETURNS
DARWING DUCK
DUCK TALES II
F1 A. SENNA
GATO FELIX
FERRARI GP
FLINTSTONES
GOAL II

GOAL III
PRINCE OF PERSIA
ROCKMAN V
SPIDERMAN
STAR WARS
STREET FIGHTER III
THE JATSONS
TINNY TOON II
WACKY RACES
TERMINATOR

 TRONCO CHAVE/FAX: (011) 221.6722

SHINNING FORCE

THE LEGACY OF GREAT INTENTION

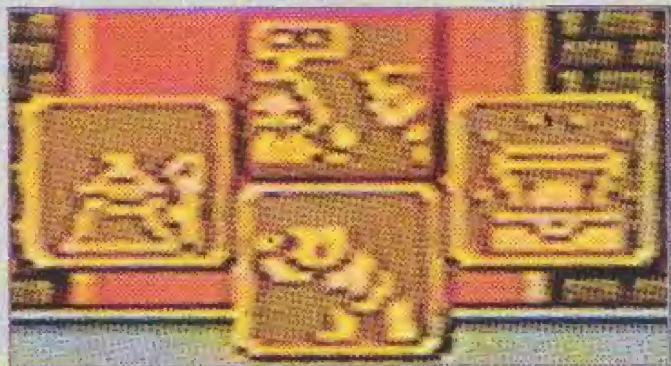
Os gamemaníacos que ainda não se renderam aos encantos dos RPGs podem pensar assim: ih, lá vem mais um daqueles jogos chatos. Mas Shinning Force *talvez seja a chance ideal para conhecer e aprender a gostar deste tipo de game. A versão para o inglês, que saiu há pouco tempo nos States, está fazendo sucesso por lá. E olha que os americanos não são tão fanáticos pelo gênero quanto os japoneses.*

Fuce bem a cidade de Runefaust. Preste atenção aos diálogos e não se preocupe: você vai acabar sabendo o que fazer

Logo no início do game, você vai conhecer os cinco primeiros personagens de seu exército. Veja a habilidade de cada um no quadro ao lado

RPG light

Shinning Force pode ser definido como um RPG light. Tudo nele é muito óbvio. Você não corre o risco de escolher um caminho errado, dar com os burros nágua lá pra frente e ter que começar tudo de novo. Por isso, é o jogo ideal para aprender como funciona um RPG. Outro detalhe que ajuda muito são os menus. Itens, magias, ações, tudo é representado por ícones (figurinhas).

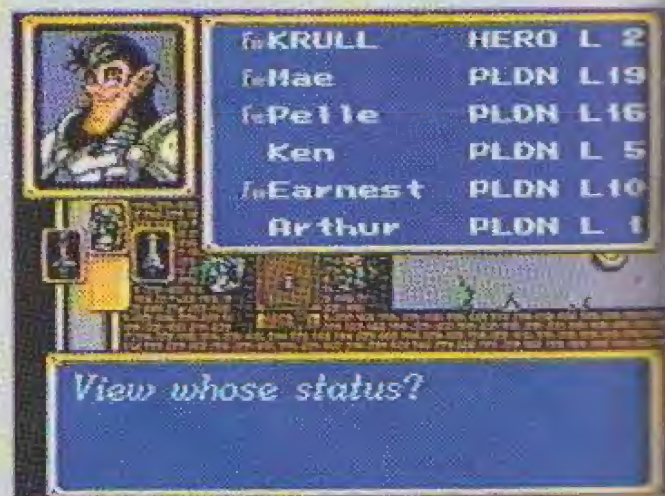
No mais, *Shinning* segue a mesma linha dos outros RPGs. Você comanda um guerreiro que tem como missão, prá variar, lutar contra as forças do mal. O esquema é ir conversando com as pessoas do caminho e recolher informações para saber o que fazer adiante. Durante o game, você vai ganhando experiência, força e novos poderes, além de conhecer outros personagens que se transformam em seus companheiros.

As opções do game são representadas por figurinhas. Use A para abrir estes menus

A história

Há 10 séculos, a terra de Rune foi atacada pelas forças da escuridão. O exército da luz conseguiu banir os invasores, mas eles prometeram vingança. O tempo foi passando, a paz reinou no reino e ninguém se lembrava mais das ameaças. Até que, mil anos depois, o Senhor da Escuridão voltou com a corda toda para tomar o reino. O problema é que as forças do bem estavam desorganizadas, e não havia ninguém pronto para enfrentar os perigos. O único com potencial para isso é o seu guerreiro, que você pode batizar com o nome que quiser. Visitando os diversos locais do reino, o guerreiro vai conquistando adeptos e derrotando os inimigos em sua cruzada.

Capítulos

Tudo começa na cidade de Runefaust. Nela você pode caminhar à vontade, conversando com quem aparecer. Você vai ganhar dinheiro e uma arma. Os primeiros cinco integrantes de sua tropa também aparecerão aí. Em seguida, você receberá instruções para ir a outro lugar. E assim o jogo vai rolando: em cada lugar novo há um objetivo para você alcançar. Ao cumpri-lo, você encerra um capítulo e passa para a etapa seguinte.

Em todas as cidades existe um quartel-general de sua tropa. É lá que você vai recrutar ou trocar os personagens para a missão seguinte

No quartel você pode checar a situação de cada personagem. Analise cada um deles muito bem antes de fazer uma escolha. Se você errar, pode dançar nas batalhas que virão pela frente

OS CINCO PRIMEIROS COMPANHEIROS

KEN
É um centauro (meio homem, meio cavalo)

LUKE
Mais um destemido guerreiro

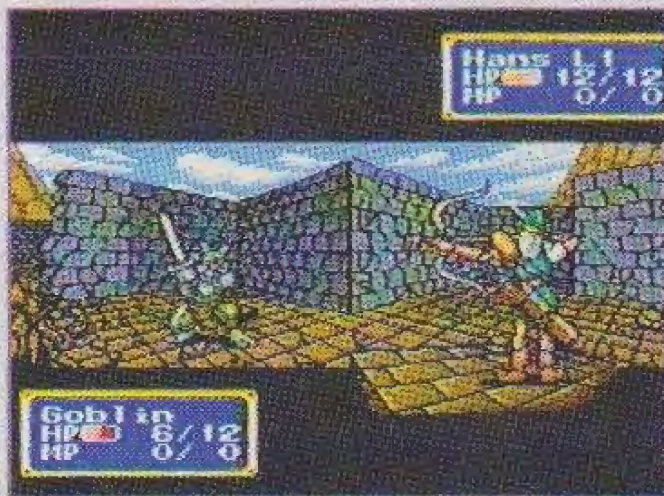
TAO
Tem magia negra, usada em ataques

LOWE
Curandeiro, faz magia branca

HANS
Arqueiro, para ataques à distância

Esquema das batalhas

Toda vez que você entra num local novo, para iniciar uma missão, verá que seu campo de ação está limitado. Só dá para caminhar no local delimitado pelos quadradinhos escuros. Para sair disso, é preciso lutar contra os inimigos que estão nas proximidades. Embora seja forte, seu guerreiro principal não deve ser usado logo de cara numa batalha: se ele morrer, é Game Over. Um outro personagem qualquer é que deve bancar a cobaia e enfrentar o adversário. O próprio computador escolhe o personagem que enfrentará o inimigo, levando-o para a frente de batalha. Você pode decidir se quer ou não quer utilizá-lo. Se não quiser, o computador escolherá outro.

Quando o computador escolher alguém para a batalha, aperte A e escolha: Stay (ficar), attack (partir para a briga), magic ou item (para usar magia ou item)

Quando você ataca algum inimigo, aparece este tipo de cena. Depois o jogo mostra quem ganhou e quantos pontos de experiência seu personagem adquiriu

NÃO DISPENSE A LEITURA DO MANUAL. UM RPG É CHEIO DE DETALHES E VOCÊ TEM QUE SACÁ-LOS MUITO BEM

Quer saber o que há pela frente? Para cada capítulo você pode consultar mapinhas como este e localizar, nos pontos vermelhos, onde estão os inimigos

ESTRATÉGIA PARA OS COMBATES

Para conquistar novas regiões no mapa, você tem que enfrentar um por um os soldados do exército inimigo. Esta movimentação de tropas o computador faz sozinho e até parece um jogo de xadrez. Só depois de fazer a limpa é que dá para ir em frente. As primeiras batalhas não são difíceis, e você deve tirar proveito disso para fortalecer seus personagens. Afinal, é nos combates que eles ganham mais experiência e, futuramente, são presenteados com magias e outras habilidades. Assim, siga esta estratégia:

1. Para o primeiro contato, escolha um personagem forte, que não seja o principal. Você não corre o risco de levar a pior e ainda tem a vantagem de testar a força do inimigo.

2. Se você percebeu que o adversário é frouxo, retire-se da batalha e volte em seguida. Na segunda tentativa, coloque um personagem mais fraquinho para lutar com ele.

3. Se um personagem fraco consegue ganhar uma luta, ele sai fortalecido. E assim você pode ir equilibrando a força de todos os seus personagens - inclusive a do guerreiro principal, que deve ser sempre poupado.

ESCOLHA O NÍVEL DE DIFICULDADE DO MAIS FÁCIL (FAST) AO MAIS DIFÍCIL (CHANGE)

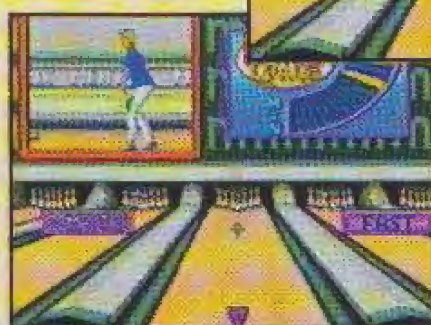
CHAMPIONSHIP BOWLING / Mentrix			
Esporte	8 Mega	1 a 4 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Moçada que curte programas maneiros: que tal jogar boliche em casa, hein? Pois é, Championship Bowling é um game que simula belas partidas de boliche em sua TV. Dá pra tirar o maior barato, pois este jogo é bem descontraído, perfeito pra quem não está a fim de encarar chefões de fase ou de ficar decorando comandos de golpes difíceis pra caramba. E o melhor: dá pra jogar até em quatro jogadores, mas só no modo Normal Game. Saque as manhas.

Boa pontaria

O lance deste game é ter pontaria animal para derrubar a maior quantidade de pinos no menor número de tentativas. Comece escolhendo a posição do cursor.

Depois escolha a posição da bola no SPIN...

...o ponto certo para a setinha perto dos pinos...

... e, por último, a velocidade da bola nesta tentativa. Ufa!

SEUS JOGADORES

Escolha um deles e tente descolar vários strikes, derrubando todos os pinos numa só jogada. Detalhe: dá pra jogar com dois personagens iguais.

MARK	É um bom jogador, mas é muito irritadinho
LINDA	É a mais delicada nos arremessos
LEROY	É um animal! Joga as bolas com muita força.
DANA	É a melhor e mais esperta. A única canhota

COMANDOS

B - Mostra placar
C - Fixa posições do cursor, da setinha no SPIN e da setinha perto dos pinos/determina a velocidade da bola

NO MODO SPARE GAME, VOCÊ SÓ DERRUBA 2 A 3 PINOS POR TENTATIVA. NO BÔNUS GAME, ALGUNS PINOS VALEM MAIS PONTOS QUE O NORMAL

MEGA

O GUGU É O MAIOR LEGAL!!!

Ligadão em videogame, não deixou barato. Criou uma nova mania em programa de tevê

O programa dos jogos eletrônicos que vai descolar brincadeiras, desafios e prêmios chocantes. E tem mais: quem participa entra dentro dos jogos. É da hora!!!

PLAYGAME

VEIO PARA DETONAR...

Todo domingo, no SBT

EX-RANZA/Gau			
Aventura			1 jogador
8 Mega			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

EX-RANZA

Neste corredor futurista, detone os seis cãe[s] mecânicos, sem fugir de nenhum

Você se lembra de Turrican? Pois é: Ex-Ranza é uma versão bastante melhorada deste game dinossauro, que acaba de ser lançada pela softhouse Gau. Você comanda um robô grandalhão que voa e atira pra todos os lados, acompanhado por uma moto que é tão fiel quanto a raposinha Tails. É um clássico jogo espacial: uma fase, um chefe, outra fase, outro chefe e assim vai. A grande diferença é que pinta um número no alto da tela indicando quantas bases inimigas faltam ser detonadas. Além disso, os gráficos esbanjam beleza, nos cenários de fundo e em outros detalhes.

Tiroteio visual

Este jogo é um festival de raios, tiros, balas, explosões e até alguns paus de sprite (nada comprometedores). Tudo isso aparecendo e sumindo em alta velocidade. Pobres das nossas retinas! Saque as principais manhas pra sair detonando em *Ex-Ranza*.

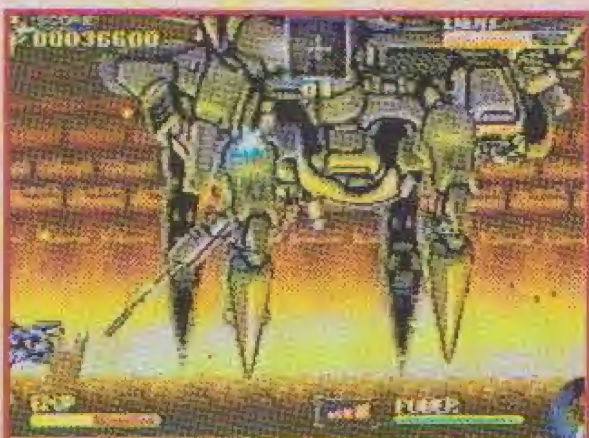
COMANDOS	
A - tiro pra trás	↓ - entrar na moto
B - usar arma especial	↓, ↘ ou ↓, ↙ - chamar moto
C - tiro pra frente	
↑ - voar	↓ - dar pulo com a moto

Em algumas fases pinta um gerador para recarregar toda a sua energia. Basta encostar e encher o tanque

Quando você combate usando a moto, é ela que perde energia e não você. Mas se o marcador dela zerar, bau bau: você morre

FIQUE DE OLHO NO MEDIDOR DE VÔO, NO CANTO INFERIOR DIREITO. QUANDO ELE CHEGA NO PONTO VERMELHO, VOCÊ CAI. CUIDADO!

Na fase 1, destrua seis bases inimigas, mas fique sempre protegido atrás das dunas

Depois, arrase este chefão-formiga, ace[r]tando o olho dele várias vezes

Chefe da fase 1: destrua as pernas, depois o focinho e por último a cabeça deste mostrengo. Fique no canto da tela, desviando dos raios e dos mísseis

Nesta tela no meio da floresta, se ligue na[s] bolinhas vermelhas que aparecem nos ga[lhos] lhos das árvores. Elas recarregam todo o se[u] marcador de energia

Na fase 2, a água verde tira energia. Vá surfando em cima da moto, OK?

Chefe da fase 3 - Fuja para lá e para c[á] tentando acertar o olho dele

Na caverna da fase 2, dê fim nestas caixas e desative os canhões que ficam nas paredes

Nessa fase noturna, use as plataformas e v[oe] para detonar as bases adversárias

Ecco THE DOLPHIN

O golfinho mais simpático do planeta está de volta. Depois da arrasadora versão de Ecco em cartucho, a Sega está lançando o game para CD-ROM. Como o jogo já era simplesmente perfeito, não havia muito o que melhorar. O visual continua deslumbrante e o esquema é o mesmo. O som ganhou qualidade de CD e dá de 10 em compositores como Jean-Michael Jarre. É um convite para viajar pelas profundezas da música.

Um temporal histórico devastou as águas do oceano, matando muitos peixes. Ecco se perdeu, assim como seus amigos golfinhos. Sua missão é ir atrás deles. Mas não será fácil. Há um labirinto mais louco que o outro. E achar a saída é dose pra leão. Ou melhor, para golfinho...

Detalhes em profusão

A Sega caprichou em *Ecco*. Os detalhes de cada tela são totalmente chocantes. Dê uma olhadinha e saque que a cor do mar muda de tonalidade de acordo com a profundidade em que você se encontra. Quanto mais escura ela for, mais fundo você estará. Maravilhoso!

Ecco é quase um adventure. Mistura ação com RPG e encanta. Não é um game para alugar. O lance é comprar mesmo. E se a versão em cartucho não fica devendo muito ao CD, o preço compensa: o CD é mais barato que o cartucho. Embarque nesse jogo e navegue pelas profundezas do oceano encantado de *Ecco, The Dolphin.* Será um remédio para o espírito.

Bata nestes cristais para liberar o acesso à saída da fase

Controle a energia pelo marcador cinza, no canto esquerdo superior da tela. Coma peixinhos ou comida cinza de dentro das conchas

Fase 2. Passe na manha por este polvão. Tente ir pelo meio para não ter surpresas desagradáveis

Olha que visual. Aqui, Ecco desliza no gelo e salta entre os blocos das geleiras. Demais!

PASSWORDS

Para acessar a tela de passwords, logo no começo do jogo, vá para a esquerda. Anote os códigos para as 11 primeiras fases.

Fase 2: WVQIQDCK	Fase 3: CSTPFADK
Fase 4: SFMULKAY	Fase 5: EQUSREFG
Fase 6: GHEEKTEC	Fase 7: ERHIOTEV
Fase 8: UKCXNTEN	Fase 9: MKYAOTEF
Fase 10: MXABOTEV	Fase 11: IDGTKTER

AS PASSWORDS SÃO PERSONALIZADAS. ESTES SÃO APENAS ALGUNS DOS POSSÍVEIS CÓDIGOS!!!

APERTE "A" PARA FALAR COM A GALERA. ELES PODEM FORNECER XINFORMAÇÕES IMPORTANTES

THE FLINTSTONES

Seleção de fases e energia ilimitada - na Tela de Apresentação, aperte juntos os comandos ↙ + B + Start. Aparecerá uma tela escura com a mensagem Stage 1. Para mudar de fase, basta usar o Direcional para os lados nesta tela. Para ficar com o life infinito, aperte ↑+ B + Start na Tela de Apresentação. Você começará o game com energia ilimitada. Mas cuidado: se cair num buraco você perderá uma vida.
Márcio A. Magdaleno
São Bernardo do Campo, SP

X-MEN

Seleção de fases - preste bem atenção neste truque complicadinho. Ligue seu Mega apenas com o joystick 1 plugado. Na Tela de Apresentação, pressione ↓ + B + C e depois Start. Quando o rosto do Magneto aparecer na tela, tire o joystick da entrada 1 e ligue-o na entrada 2, apertando Start. Depois disso, recoloque o controle na entrada 1 e aperte Start para escolher o nível de dificuldade e completar o truque. Iniciando o jogo, vá para a direita até aparecer uma parede com 8 painéis. Cada painel corresponde a uma fase. Escolha a fase que quer, agache-se em frente ao painel correspondente e aperte C. Usando este truque, toda vez que apertar Start, sua Mutant Hability e Energia se completarão.

CHAKAN

Códigos para Game Genie - agora nada impedirá seu sucesso neste jogo. Para ter invencibilidade, use o código RLGA-TA4C. Para usar as magias sem precisar de poções (que baba!), use ALJA-WA74 ALJA-WA8J.

TEST DRIVE 2: THE DUEL

Tela secreta de opções - com esta manha, você vai acessar uma tela de opções secreta e fazer a festa. Inicie normalmente o jogo. Na hora em que quiser, pressione ↓ + B + C para fazer a tela pintar. Um lembrete: a Ferrari é a máquina de melhor aceleração, certo?

MEGA

CABE ATÉ UM MASTER SYSTEM DENTRO DELE.

Master Gear Adaptor e Super Wide Gear são acessórios vendidos separadamente.

utra novidade sensacional: o Master Gear Adaptor, ue permite jogar a maioria dos 130 jogos do aster System, além dos mais de 30 cartuchos do ame Gear. Ligá-lo é fácil: basta colocá-lo como um artucho comum. Game Gear, o videogame que gora é grande mas continua portátil.

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

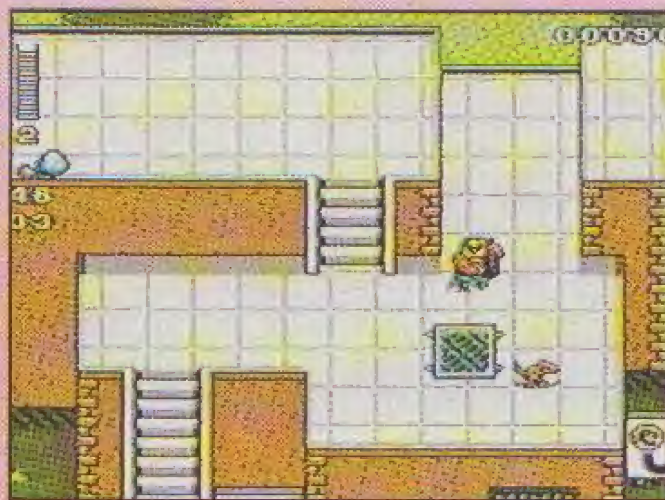
O game dos dinossauros famintos já está pintando para um console de 16 Bits, como você pode ver na seção de Mega desta edição. Mas quem acabou privilegiado mesmo foi você, jogador do Nintendo 8 Bits: a versão para NES foi a primeira a sair e pintou nas lojas um tempo antes. E Jurassic Park para NES está muito legal. Os gráficos são apenas corretos, sem nada para arregalar os olhos. Mas as músicas e o desafio estão acima da média dos cartuchos que saem para o console. Vale a pena conferir.

Diferente do filme

Para conseguir isso, a equipe da Ocean decidiu fazer um game um pouco diferente da história das telas, usando apenas alguns elementos do filme. E ficou ótimo! Você não joga sabendo decor o que vai rolar o tempo todo.

Na história do game, você está na mesma ilha que foi tomada pelos dinossauros, por causa da incompetência da empresa que estava criando um parque para visita de turistas. Sua missão é detonar os bichos, resgatar as pessoas antes que sejam devoradas e pegar ou detonar todos os ovos dos répteis grandalhões.

Dentro dos viveiros

Cada fase de *Jurassic* corresponde a um viveiro de dinossauro. Primeiro, você deve encontrar todos os ovos da fase. É melhor pegar do que destruir os ovos, pois assim você economiza munição. Se você conseguir, deve procurar então o cartão magnético que abre o portão de saída e colocá-lo no terminal certo de computador. Pode haver vários numa fase, mas só um abre. OK?

As grades que ficam sobre o teto das casas liberam altas descargas elétricas em qualquer trouxa que encosta nelas. Cuidado!

Entre na segunda casa e procure este computador para poder começar a etapa seguinte

Uau! Essa passeata de triceratops caras-pintadas funciona como chefe de fase. Não encoste neles e não deixe que pisem em seu amiguinho

Dando rolê de barquinho neste rio, pegue todos os ovinhos de dinossauros e fature uma vida extra

O chefe da fase 2 é a maior roubada: um furioso tiranossauro. Desvie pra lá e pra cá e atire quando o bicho estiver com o focinho no chão

Desça direto e, no final, vire à esquerda e suba por debaixo das plantas: você encontrá o ovo mais escondido esta etapa

FIQUE LIGADO NO ÚLTIMO NÚMERO DO CANTO SUPERIOR DIREITO. ELE INDICA QUANTOS OVOS FALTAM PARA VOCÊ PEGAR OU DESTRUIR

Na fase 3, ligue todas as chaves, deixando-as na posição ON. Depois ache o cartão e dê o fora

Os velociraptores são os dinossauros mais tampinhas, porém os mais perigosos, pois atacam em bandos, são ágeis e tiram mais energia

ITENS

Você pode acumular itens tanto ao debulhar dinossauros quanto ao vasculhar os lugares	dá tiros verdes, os mais fortes
dá invencibilidade temporária, mais energia ou uma bomba que tira metade da energia	dá tiros amarelos, os mais fracos
conecte-o ao computador correto para passar de etapa	dá tiros cinza, de potência média
dá tiros vermelhos, os melhores para longas distâncias	dá tiros azuis, quase iguais aos cinza.

COMANDOS

A	pular ou remar
B	atirar
SELECT	mudar a cor dos tiros
↑	entrar em portas

AO CONTRÁRIO DA VERSÃO PARA MEGA, NESTA VOCÊ NÃO PODE JOGAR COMO VELOCIRAPTOR

AVENTURA

The Jetsons - Cogswell's Caper!

THE JETSONS - COGSWELL'S CAPER! / Taito			
Aventura			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Os Jetsons estão entre os mais antigos desenhos animados da TV e nunca tinham pintado em videogame. Mas essa injustiça começa a acabar agora, com o primeiro cartucho para Nintendo 8 Bits. The Jetsons - Cogswell's Caper *é um game bem legal. O chefe da família, George Jetson, se mete em altas enrascadas tendo a ajuda de seus parentes em todas as fases. Os gráficos são bonitos, o som não está dos piores e o game tem Continues infinitos, apesar de não ser difícil.*

Festival de caixas

Este é o game das caixas e dos blocos. Em *The Jetsons*, é caixinha para todos os lados. Elas servem para ser atiradas nos inimigos, mas também escondem muitos itens.

As cápsulas de vitaminas, principais itens do jogo, geralmente pintam embaixo das caixas

ITENS

CÁPSULA Você vai Precisar de mais de uma para utilizar os outros itens	**CORAÇÃO GRANDE** Recarrega todo o life e adiciona um coração	**BOTAS** Servem para andar pelas paredes. Gastam uma cápsula por segundo de uso
ESTRELA Para usar o campo de força	**FOGUETE TELEGUIADO** Para detonar sem errar a pontaria. Gasta 5 cápsulas	**PLATAFORMA** Para te levar pra lá e pra cá numa boa. Gasta 10 cápsulas
CORAÇÃO PEQUENO Recarrega um coração do life	**ROSTO DE GEORGE** Vale uma vida extra	**CAMPO DE FORÇA** Proteção temporária. Gasta 5 estrelas

COMANDOS

A	pular
B	pegar objetos /atirar objetos/acionar alavancas

AS CÁPSULAS SÃO O "COMBUSTÍVEL" DESTE GAME. PEGUE TODAS QUE PUDER

ROTEIRO ESTELAR

Saque os principais detalhes deste game

Fase 1 - Packing Factory

Você está na linha de montagem de uma enorme fábrica.

Para pegar esta vida extra, inverta a força gravitacional mexendo na alavanca

Chefe - Debulhe este robô canino, ficando no canto e atirando caixas nele

Fase 2 - Botanical Garden

Neste jardim os inimigos não dão moleza. Use também as maçãs como arma.

Nesta cachoeira, pule da plantinha e passe o topo da tela. Você acha uma passagem secreta com um coração grande

Chefe - Jogue as maçãs na aranha e pegue o carrinho teleguiado com o prisioneiro

Fase 3 - Sports Gym

Fase pequena e fácil. Pegue o controle remoto do carrinho teleguiado, que está com Astro, o cão da família.

Fase 4 - Gear Factory

Repleta de roldanas e engrenagens. Até o chefe é de engrenagem!

Detone o robô que carrega uma vassoura. Atire blocos quando ele estiver de costas

Oh, não! As engrenagens gigantes estão atrás de você. Fuja à milhão e use o carrinho teleguiado nos robôs que estão na frente

Fase 5 - Dream Land

A maioria dos inimigos desta fase é de sonâmbulos. Não deixe ninguém ligar as TVs, para não aparecem mais inimigos.

Na canaleta, não encoste nestes fantasminhas

Chefe - Jogue um monte de caixas no avião, mas tome cuidado com os robozinhos. Após ter detonado tudo, pegue o item de campo de força

NINTENDO

ACESSÓRIOS	US$
ADAPTADOR P/ NINTENDO 60/72	6,00
ADAPTADOR S.FAMICON/S.NESS	10,00
CONTROLE P/ S.NESS	19,00
CONTROLE P/S.NESS (TURBO)	18,00
CONTROLE/MEGA-STARFIGHTER III	26,00
CONTROLE/MEGA-SUPERCOM III	26,00
CONTROLE/NESS-PRO-PAD/TRANSP.	20,00
CONTROLE/NESS-SUPERCOM II	26,00
ESTOJO P/ CARTUCHO	0,45
FOTOS COLORIDAS	1,50

APARELHOS	US$
SUPER NESS (BABY)	160,00
SUPER NESS (COMPLETO)	200,00

CONVENIÊNCIAS	US$
ADESIVO (STREET FIGHTER II)	0,85
BONÉ (STREET FIGHTER II)	5,00
CAMISETA M/CURTA (T.TOON)	7.50
PÔSTER - 56X43 CM (S.FIG. II)	2,50
RELÓGIO (STREET FIGHTER II)	12,00
CAMISETA M/CURTA (BATMAN)	7,50
CAMISETA M/CURTA (D.MOVIES)	7,50
CAMISETA M/CURTA (FATAL FURY)	7,50
CAMISETA M/CURTA (S.RAGE II)	7,50

NINTENDO	US$
AIRTON SENNA'S	21,00
ALIEN III	21,00
BASQUETBALL 1991	17,00
BATMAN (O RETORNO)	20,00
BATTLETOADS	19,00
BEST OF THE BEST	20,00
CAPITÃO AMÉRICA	16,00
CHAMP RALLY	20,00
D.DRAGON IV	19,00
DICK TRACY	18,00
DOUBLE DRAGON III	18,00
DUCK TALES II	20,00
F 1 HERO II	18,00
FAMÍLIA ADAM'S	18,00
FELIX CAT	19,00
FINAL FIGHT	19,00
FLINTSTONES	19,00
G.I. JOE	18,00
GHOSTBUSTERS II	19,00
GOAL III	20,00
HOME ALONE (ESQ. DE MIM)	19,00
IKARI III	18,00
INDIANA JONES	18,00
INDY HEAT	21,00
JOE E MAC	19,00
JOVEM INDIANA JONES	19,00
LEMMINGS	19,00
MC KIDS	20,00
MEGA MAN VI	21,00
MICKEY MOUSE III	21,00
NINJA GAIDEN III	17,00
POWER BLADE II	18,00
PRINCE OF PERSA	19,00
PRO AM II	22,00
ROBOCOP IV	18,00
SIMPSONS IV	23,00
SPIDERMAN	17,00
STAR TRECK	23,00
STREET FIGHTER III	20,00
STREET FIGHTER V	25,00
SUPER CONTRA	18,00
TALESPIM	18,00
TARTARUGA NINJA III	19,00
TERMINATON II	19,00
TETRIS III	19,00
TICO TECO	18,00
TINNY TOON II	19,00
TOM E JERRY	18,00
TOUCH DOWN FEVER	20,00
X-MAN	18,00

SUPER NESS	US$
ACROBAT MISSION (ALT)	20,00
ALIEN III (ALT)	31,00
ALIEN X PREDADOR (ALT)	24,00
AMASING TENNIS (ALT)	20,00
ASTERIX (ALT)	32,00
AXELAY (ALT)	26,00
BATLETECH (ALT)	33,00
BATLETOADS (ALT)	30,00
BATMAN II (RETORNO)	25,00
BATTLE BLAZER (ALT)	31,00
BATTLE TANK (ALT)	22,00
BEST OF THE BEST (ALT)	31,00
BOB (ALT)	30,00
BUGSY (ALT)	46,00
BULLS VS BLAZER (ALT)	25,00
CALIFORNIA GAMES (ALT)	31,00
CHESTER CHETTAR (ALT)	21,00
CHUCK ROOCK (ALT)	31,00
CONTRA III (ALT)	25,00
COOL WORD (ALT)	31,00
D. DRAGON (ALT)	21,00
DEAD DANCE (ALT)	33,00
DESERT STRIKE (ALT)	20,00
DINOCITY (ORIG.)	41,00
DINOCITY (ALT)	27,00
DRÁCULA (ALT)	32,00
DRAGON BALLZ (ALT)	33,00
DRAKKEN	60,00
EARTH D FORCE	42,00
EXTRA IMINGS	42,00
F 1 HERO (ALT)	32,00
F 1 SUP. DRIVING SUZUKI (ALT)	21,00
F-ZERO (ALT)	23,00
FAMÍLIA ADAM'S II (ALT)	32,00
FAMILY DOG	30,00
FANTASTIC WORLD (ALT)	23,00
FATAL FURY (ALT)	23,00
FINAL FANTASY II (ALT)	55,00
FINAL FIGHT (ALT)	21,00
FINAL FIGHT II (ALT)	36,00
GAL II VAN	30,00
GEORGE FOREMANS (ALT)	31,00
GOAL SUCCER (ALT)	25,00
GODS. (ALT)	28,00
GOLDEM FIGHTER (ALT)	21,00
GOLDEN FIGHTER II (ALT)	25,00
GP 1 - MOTO (ALT)	32,00
GRADIUS III	42,00
GRAND PRIX	31,00
HIT THE ICE (ALT)	21,00
HOME ALONE II (ALT)	22,00
HOOK (ALT)	21,00
IAC HOCKEY II (ALT)	32,00
IKARI (ALT)	32,00
JACK NICKLAUS GOLF	41,00
JOE E MAC II (ALT)	21,00
JOE MADDEN FOOTBALL	33,00
KAWASAKI (ALT)	39,00
KING OF RALLY (ALT)	31,00
LAS VEGAS (ALT)	31,00
LEMING'S	45,00
LETHAL WEAPON (MÁQ.MORTIFERA)	22,00
MARIO IS MISSING	31,00
MICKEY MOUSE-MAGIC QUEST (ALT)	21,00
MISTICAL NINJA	27,00
MORTAL KOMBAT	50,00
MUSYA (ALT)	32,00
NBA ALL STAR (ALT)	32,00
NHLPA HOCKEY (ALT)	22,00
NIGUEL MANSEL (ALT)	32,00
NINJA BOY (ALT)	31,00
OUT LANDER (ALT)	31,00
PAPER BOY	55,00
POWER ATLETE (ALT)	18,00
PRINCE OF PERSA (ALT)	30,00
RAMA MEIA II (ALT)	33,00
RIVAL TURF II (ALT)	26,00
ROBOCOP III (ALT)	21,00
ROCKN RALL RACING (ALT)	31,00
ROCKY BULLWINKLE FRIEND'S	30,00
ROOD RUNES (PAPA LEG.) (ALT)	21,00
ROYAL RUMBLE (ALT)	46,00
S. ADV. ISLAND (ALT)	25,00
S. DUNK STAR (ALT)	31,00
S. MARIO KART (ALT)	50,00
S. STRIKE FUTEBOL (ALT)	25,00
S. PING HUNSER (ALT)	36,00
SKUL JAGGER (ALT)	21,00
SONIC BLASTMAN (ALT)	18,00
SPIDERMAN (ALT)	18,00
STAR FOX	59,00
STAR WARS (ALT)	18.00
STREET FIGHTER II	70,00
STREET FIGHTER II (ALT)	26,00
STREET FIGHTER III (ALT)	35,00
STREET FIGHTER III (CHAMPION)	48,00
STRIKE EAGLE	23,00
SUP. PLAY ACTION FOOTBALL	42,00
SUPER JAMES POND (ALT)	22,00
SUPER OF ROAD (ALT)	35,00
SUPER SOCCER CHAMPION (ALT)	22,00
SUPER TURRICAN (ALT)	37,00
TARTARUGA NINJA IV (ALT)	21,00
TAZMANIA (ALT)	25,00
TECMO NBA BASK (ALT)	32,00
TERMINATOR (ALT)	29,00
THE COMBATRIBLES (ALT)	44,00
THE HUNT FOR RED OCTOBER	21,00
THE LOGS VIKING (ALT)	44,00
TINNY TOON (ALT)	21,00
TKO (ALT)	23,00
TOM E JERRY (ALT)	18,00
TOP GEAR (ALT)	23,00
TWING VOLLEY (ALT)	32,00
ULTRA SEVEN (ALT)	30,00
ULTRAMAN (ALT)	25,00
VALKEN (ALT)	30,00
VEGAS STAKES	30,00
VOLEY II (ALT)	28,00
WING COMANDER (ALT)	31,00
WOLF CHILF	31,00

SOLICITE NOSSA TABELA POR FAX/CORREIO COM MAIS DE 500 TÍTULOS À SUA ESCOLHA

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO INCLUSIVE POR TELEFONE

RTS

GAME SCORE
Rua Baceúnas, 144 - Moóca - CEP 03127-060 - São Paulo - SP - Fone/Fax: (011) 272-2366
GAME SCORE - CEARÁ
Fone: (085) 224-7143 - Fax: (085) 224-5257
GAME SCORE - RIO
Fone: (021) 590-7529

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA: TADEU C. PEREIRA

E aí galera do Master System! Vocês se amarram em games de esporte? Tomara que sim, pois a Tec Toy está lançando mais um. Depois de golfe, hóquei e futebol, agora chegou a vez do tênis. Wimblendon 2 é o mais novo jogo de esporte a sair para o Master. E, como de costume, não decepciona.

Há opções de montão pra ninguém ficar chateado. Dá pra jogar sozinho contra o computador, em simples ou em duplas, disputar uma partida contra um amigo ou ainda desafiar a máquina junto com um colega. Legal, né? Assim o cartucho não cansa rapidinho...

FEMININO E MASCULINO

Além de disputar partidas isoladas, você pode encarar um campeonato: o famoso torneio de Wimblendon. E optar entre jogar com mulheres ou homens. Mas sem forçar: não vale homem contra mulher! A não ser em partidas avulsas, uma espécie de "vale-tudo".

Os jogos rolam em um dos três tipos de piso: grama (lawn), sintético (hard) e saibro (clay). Cada um tem suas características próprias. Vale a pena descobrir que esquema de jogo empregar em cada piso. E não sacar forte quando deve sacar fraco (e vice-versa).

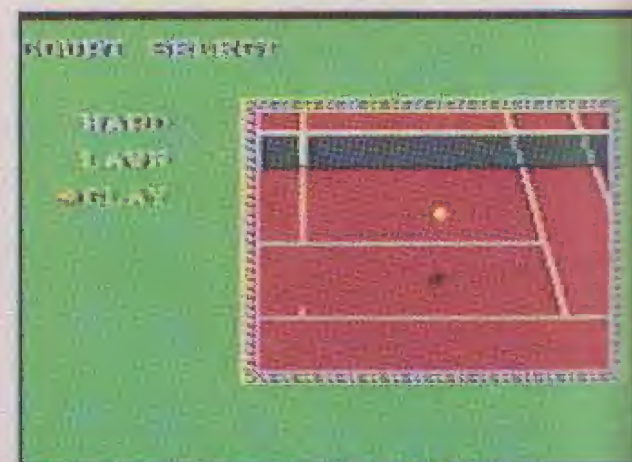
DIVERSÃO PARA A GALERA

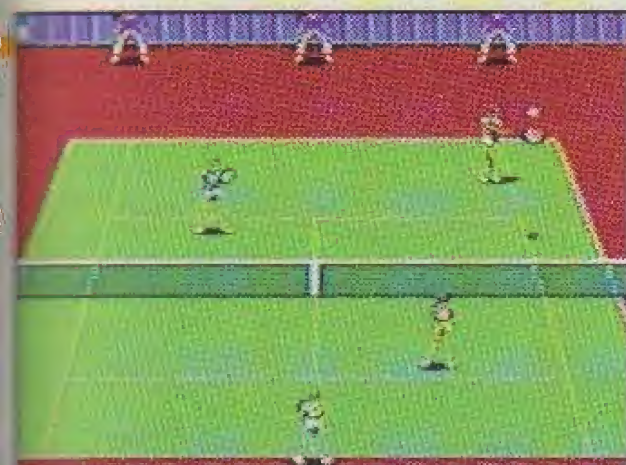
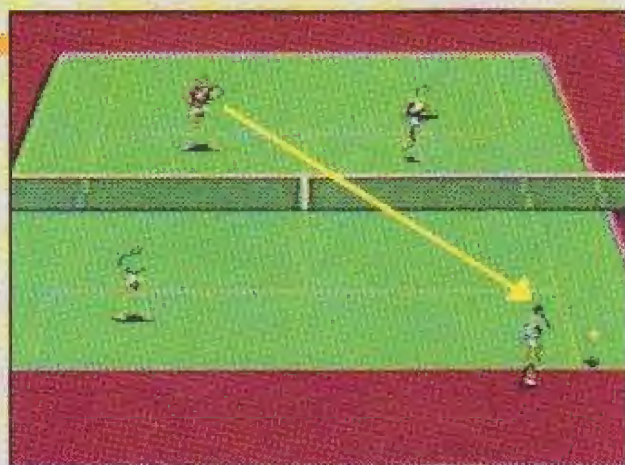
Wimblendon 2 é um game muito legal. Os comandos são simples e qualquer um consegue pegar as manhas rapidinho. Eis uma grande qualidade do cartucho: você não passa horas aprendendo a jogar. É só plugar e começar a se divertir.

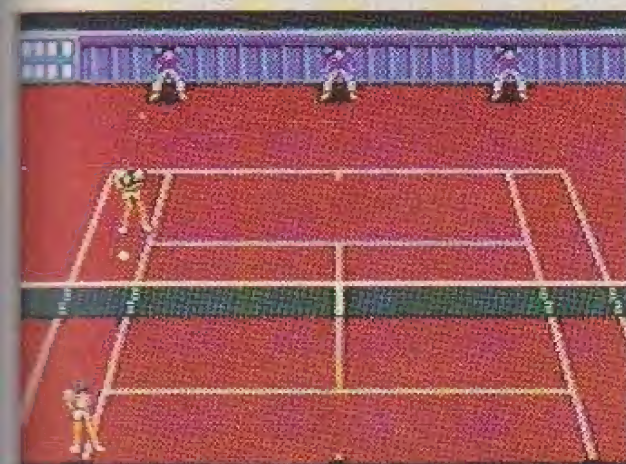
Este *Wimblendon 2* é uma versão melhorada do jogo para Game Gear, Wimblendon Tennis, lançado pela Sega no ano passado. Mais opções, maior jogabilidade e uma boa definição de imagem fazem deste game uma ótima pedida para quem se amarra em esporte. E aí, alguém se habilita a disputar o título do torneio mais famoso do mundo? Boa sorte!

Logo no início você tem de escolher entre Free Match (partida isolada) ou Tour (campeonato). Dê uma treinadinha antes de detonar

Na hora de escolher o seu jogador, leve em consideração todas as suas qualidades. Não adianta ser técnico e se cansar rapidinho

UAU! São cinco tipos de disputa. 1P é o primeiro jogador, 2P é o segundo e C indica o computador. Descole um amigo para jogar em dupla contra a máquina. É o maior barato!

Estes são os três tipos de piso, do mais rápido ao mais lento: hard (sintético), lawn (grama) e clay (saibro)

O saque é importante. Aperte o botão duas vezes: uma para levantar e outra para bater na bola. Saque forte com o 1 ou fraco com o 2

Fique no fundo da quadra esperando a hora do bote. Dê um voleio esperto para pegar seu adversário desprevenido

Tente jogar a bolinha para o lado oposto de seu adversário. Poucos jogadores têm pique para alcançá-la...

Ao ganhar uma partida do campeonato, você descola mais pontos para melhorar o seu tenista. Vença sempre para chegar à perfeição

Algumas jogadas podem ser mortais. Uma paralela perfeita sempre funciona. Treine bastante: pode ser útil

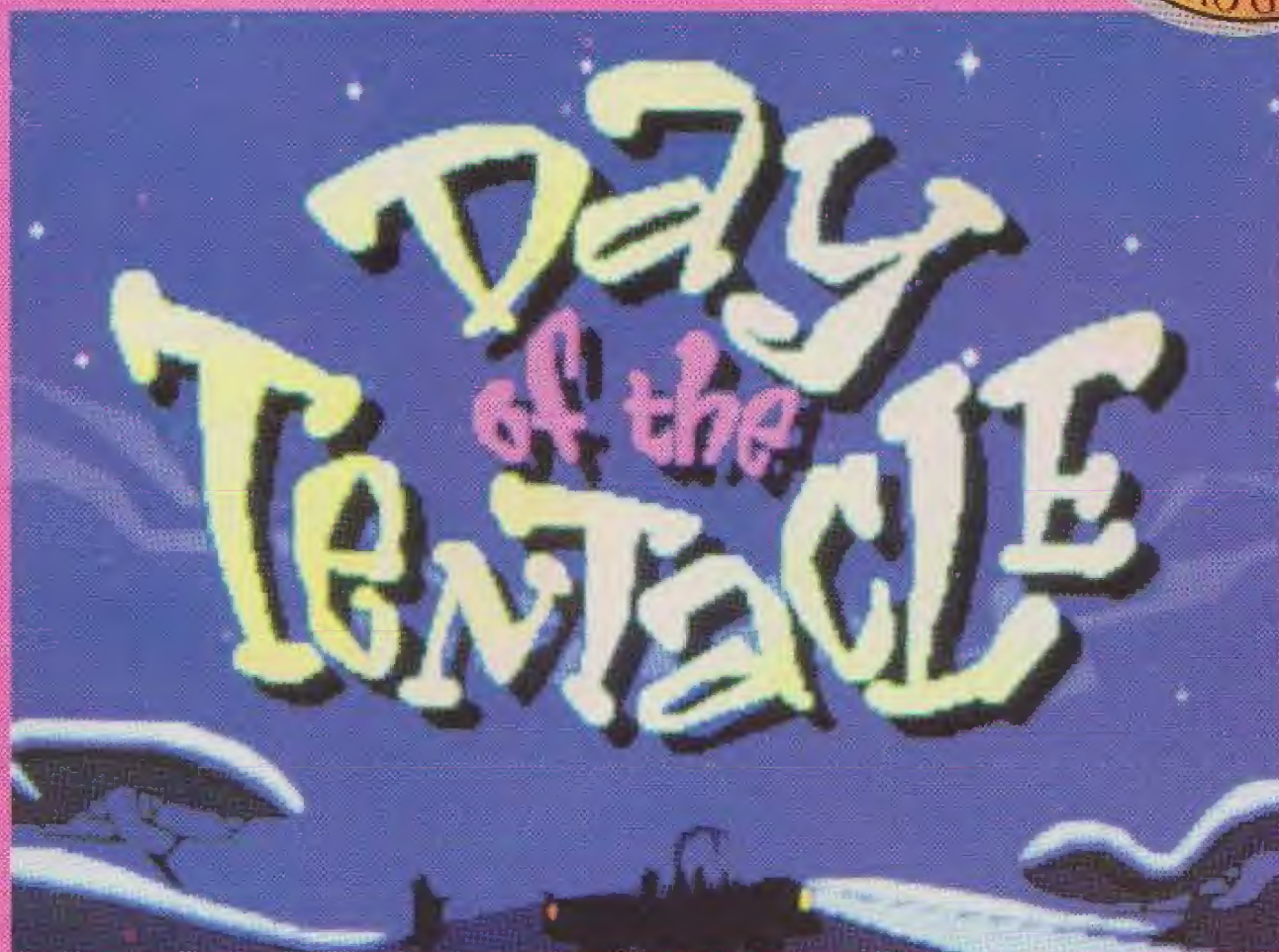
Antes de disputar um campeonato, você precisa configurar o seu jogador. Distribua os 20 pontos por igual nas quatro qualidades

São poucas rodadas até a finalíssima. Lute bastante para levantar a taça de campeão!

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

MANIAC MANSION: DAY OF THE TENTACLE / Lucas Arts

Adventure	1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Você gosta dos filmes de George Lucas, curte histórias em quadrinhos e adora games cabeça? Então você tem tudo para se amarrar neste segundo game da série Maniac Mansion: Day of the Tentacle.

O jogo foi totalmente criado com o visual de quadrinhos, tem ótimas músicas, vozes digitalizadas e um desafio animal. Vai exigir muito raciocínio, mas você chega lá. Vale conferir.

Jogo ecológico

Day of the Tentacle é um game ecológico com uma história até engraçada: numa pequena cidade norte-americana, o Dr. Fred Edison, um cientista sem escrúpulos, polui os córregos locais, onde vivem dois seres-tentátulos: um verde (Green Tentacle) e outro roxo (Purple Tentacle). Num belo dia, o tentáculo roxo resolve beber algo que pintou no lixo e, UAU!, ele se torna muito mau e resolve dominar a cidade e, depois, o MUNDO!

Três heróis

Sua aventura começa quando o Tentáculo verde resolve pedir ajuda. Ele procura Bernard, um papa em computadores, que convoca uma dupla muito louca para o ajudar: o metaleiro Hoagie e a abilolada Laverne, uma estudante de medicina. Os três juntos vão à Mansão do dr. Fred salvar os dois tentáculos, mas são pegos numa armadilha e colocados numa máquina do tempo: Hoagie volta 200 anos no tempo, Laverne viaja 200 anos no futuro e o Dr. Fred se perde no próprio presente. Os três estão na mansão, em épocas diferentes. Sua primeira missão é reuni-los novamente. Mas enquanto você faz isso, Purple Tentacle está se tornando muito famoso e respeitado: depois você terá de dar conta dele.

Tente de tudo

Day of the Tentacle exige que você fuçe bastante e tente de tudo um pouco. Para que um personagem ajude o outro é preciso que troquem objetos entre si usando a máquina do tempo. Para complicar as coisas, o game brinca com fatos reais muito conhecidos dos norte-americanos mas quase ignorados aqui. Por exemplo: para poder jogar com Laverne, faça Hoagie pintar a árvore diante da mansão de vermelho e pedir a George Washington uma demonstração de como se corta uma árvore. Na vida real, George Washington um dia derrubou uma cerejeira. Sacou?

NESTE GAME, TUDO O QUE VOCÊ FAZ NO PASSADO OU NO PRESENTE MUDA O FUTURO. SACOU?

Este é um corredor da mansão no presente...

Veja como ele era no passado. Soturno, não?

NO PASSADO

Pra fazer com que Thomas Jeferson, George Washington e o assessor saiam da casa, tampe a chaminé com o cobertor, como fez o Hoagie

Hoagie precisa lavar essa carroça para fazer chover e cair um raio na pipa que Benjamin Franklin está empinando

PC

NO PRESENTE

Faça Hoagie pegar uma carta na caixa de correio da casa (no passado) e colocá-la na máquina do tempo. Bernard a pegará (no presente)

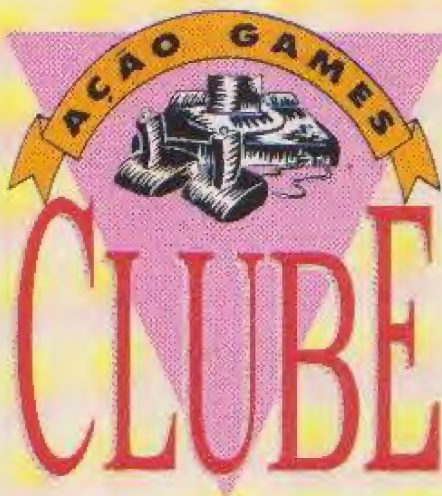
Bernard precisa espirrar "sangue do diabo" (disappering ink) no álbum de selos, para poder pegá-lo

Bernard precisa abrir a grade do chão na sala da lareira para agarrar essa dentadura. Hoagie dará a dentadura para George Washington

Antes de ligar o som, Bernard precisa tombar a caixa acústica no chão, como na foto

NÃO, NÃO RESPONDA AINDA, POIS AO COMPRAR O SEGUNDO EPISÓDIO VOCÊ GANHA O PRIMEIRO INTEIRAMENTE GRÁTIS

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC AT 286, Winchester com 15 Mega livres, 4 Mega de memória RAM, Monitor VGA e Mouse. Compatível com as placas de Som AdLib e SoundBlaster.

VENDO

▶ Atari VG 3000 com dois controles e 100 jogos. Pedro de La Rocque Mendes, tel.:(021) 286-8573, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Super NES Baby com vários cartuchos. Antônio Maria M. A. Montenegro, tel.:(021) 742-6041, Teresópolis, RJ.

▶ Hi Top Game Turbo com quatro cartuchos, dois controles e adaptador. Fabrício B. Matras, tel.:(0422) 22-1704, Ponta Grossa, PR.

▶ Cinco cartuchos de Mega Drive, um controle Arcade e um adaptador. Raul Martins Cerqueira Jr., tel.:(011) 208-1517, São Paulo, SP.

▶ Nintendo americano com dois controles, um cartucho e pistola. Caio A. M. Rebello, tel.:(011) 296-4860, São Paulo, SP.

▶ Os cartuchos Homem-Aranha, Capitão América e Fighting Master, do Mega Drive. André A. Pachelli, tel.:(0186) 52-3466, Penápolis, SP.

▶ Phantom System com dois controles, seis cartuchos e adaptador. Anderson, tel.:(0123) 41-8773, São José dos Campos, SP.

▶ Turbo Game completo com oito cartuchos e Game Genie, Daniel Ribeiro Vidal, tel.:(071) 336-6244, Salvador, BA.

▶ Game Boy na caixa com bateria e Master System com oito cartuchos, dois controles, óculos 3D e pistola. Alan Marinovic, tel.:(0123) 41-8773, São José dos Campos, SP.

▶ Revista Ação Games edições 19 à 34, mais cinco cartuchos Nintendo. Mauris Henrique dos Santos, tel.:(011) 34-1063, São Paulo, SP.

▶ Oito cartuchos usados do Mega Drive. Bruno César Gomes, tel.:(011) 581-5797, São Paulo, SP.

▶ Phantom System com dois controles, 10 cartuchos e adaptador. Manuela, tel.:(011) 819-0210, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de Mega Drive e Super Nintendo. Daniel ou Rodrigo, tel.:(011) 295-0983, São Paulo, SP.

▶ Dynavision 3 completo com cinco cartuchos. Leonardo Marchi de Sousa, tel.:(027) 752-2825, Nova Venécia, ES.

▶ Master com dois controles e vários cartuchos; Mega Drive com dois controles e vários cartuchos. Oswaldo, tel.:(011) 887-0227, Ibitinga, SP.

▶ O cartucho Indiana Jones, do Master com manual. Luiz Gustavo V.Fernandes, tel.:(0123) 29-5082, São José dos Campos, SP.

▶ Phantom System com um cartucho e pistola. Reinaldo P. Pinheiro, tel.:(092) 645-1530, Manaus, AM.

▶ Atari 2600 com 15 fitas e três controles. Rafael Poci Déa, tel.:(011) 577-3906, São Paulo, SP.

▶ Master System com seis cartuchos e pistola. Fábio Z. Cury, tel.:(0132) 4-9685, Santos, SP.

▶ O cartucho Spy Vs Spy, do Master System. Francisco Heurides C. Ferreira. tel.:(098) 236-2043, São Luís, MA

▶ Top Game com dois controles e quatro cartuchos. Jovane Câmara Oliveira, tel.:(0243) 46-3019, Volta Redonda, RJ.

TROCO

▶ Cartucho Sonic 1, do Mega Drive por outro de meu interesse. Thiago S.Gabriel, tel.:(043) 324-3464, Londrina-PR.

▶ Cartucho Vigilante, do Master System por Rock ou outro de meu interesse. Júlio C. Moraes Vigna, tel.:(0192) 33-3392, Campinas, SP.

▶ Cartucho Sonic the Hedgehog, do Mega Drive por Streets of Rage 1 ou 2. Paulo Henrique M. Souza, tel.:(061) 346-2057, Brasília, DF.

▶ Cartuchos de Mega usados. Juliana Medina, tel.:(011) 288-2558, São Paulo, SP.

▶ Os cartuchos Kung-Fu Master e Road Fighter, do Nintendo por Tartarugas Ninjas ou Mario Bross. Vitor de Souza Tubino, tel.:(055) 252-1320, São Francisco de Assis, RS.

▶ Os cartuchos Golden Axe, Ale Kidd e Misile Defense, do Maste System por Phantasy Star. Pab V. Arruda, tel.:(065) 321-2587 Cuiabá, MT.

▶ O cartucho Altered Beast, d Mega Drive por outro de meu inte resse. Wilson Felipe N. Pereira tel.:(011) 210-6952, São Paulo SP.

▶ Micro MSX 1.2 com três manu ais por um Mega Drive ou Supe Nintendo. Fábio Marcelo Depine tel.:(0478) 62-0267, Taió, SC.

▶ Walk Machine por um Meg Drive ou Super Nintendo com ca tuchos. Vinícius Urrutia Rozado tel.:(0532) 27-7002, Pelotas, RS.

▶ O cartucho Hook, do Super NE por Road Runner ou outro de me interesse. Alexandre Parrilo tel.:(011) 844-5282, São Paulo, SP

▶ Os cartuchos Super Monaco G e Double Dragon, do Maste System por outro de meu interes se. Hugo L. A. Gomes, tel.:(081 436-1161, Recife, PE.

COMPRO

▶ Game Gear com cartuchos equipamentos. Luís Cláudio F Miranda, tel.:(061) 568-7352 Brasília, DF.

▶ A edição 34 da revista Açã Games. Thiago Schell Gabriel tel.:(043) 324-3464, Londrina, PR

▶ Mega Drive usado complet com o cartucho X-Men ou outro d meu interesse. Douglas L.Brito Rua Antônio Marques, 117, Savo 2, CEP 11740-000, Itanhaém, SP

▶ Pistola para videogame VC 9000. Adriano Garcia de Lima tel.:(041) 366-3316, Curitiba, PR

▶ Mega Drive completo com qual quer cartucho. Jeferson Antôni dos Santos, tel.:(054) 313-1312 Passo Fundo, RS.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Redator: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Ilustração** - Sérgio Carreiras. **Fotografia** - Ivan Carneiro. **Designer Gráfico** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Ângelo Ishi, Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Texto** - Ivan David Silva.

PUBLICIDADE

Diretor: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Maira Gisele Magno, Nilo Galdeano Bastos, Oscar de Oliveira
Gerente de Vendas: Alaôr Machado
Contato: Nádia Lappas
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Igor I. Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição 41, agosto de 1993. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **2ª quinzena de agosto/93. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222 **Fotolito:** Grafcolor, Fotoline Ltda.

ANER

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A DUAS SEMANAS NAS BANCAS

SNES
MARIO ALL-STARS

VAMOS MATAR AS SAUDADES DOS JOGOS COM SUPER MARIO PARA NINTENDO 8 BITS, AGORA LANÇADOS NUM ÚNICO CARTUCHO PARA O SUPER NES

MEGA
THE SUPER SHINOBI 2

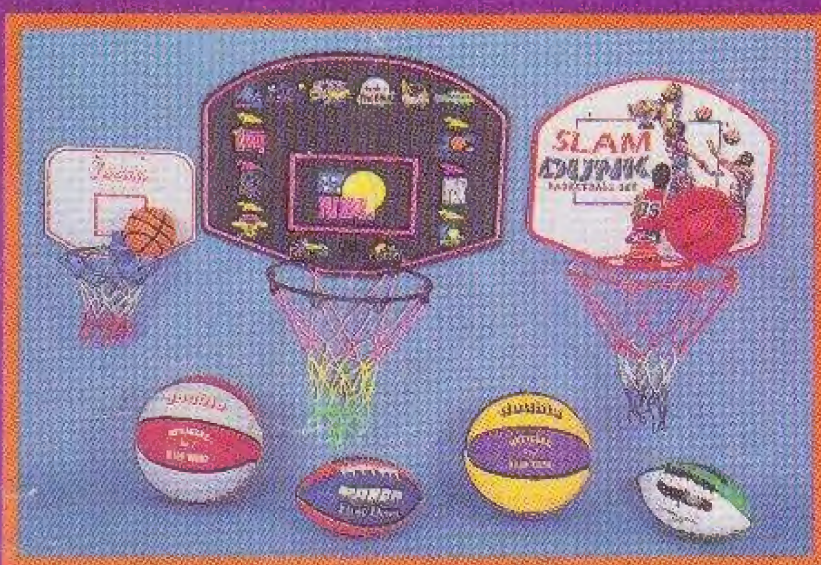
ETERNO CLÁSSICO DO MEGA DRIVE, O NINJA RETORNA À ATIVA NUM GAME BELÍSSIMO

NES
THE LITTLE SAMSON

UM JOGO DIVERTIDO, BEM-FEITO E CRIATIVO, ONDE VOCÊ USA AS HABILIDADES DE QUATRO PERSONAGENS PARA ENFRENTAR MÚLTIPLOS PERIGOS

SHOTS

OS NOVOS GAMES COM AS TARTARUGAS NINJA TERÃO 16 BITS. VEJA TAMBÉM AS DIVERSAS VERSÕES DE GAMES DO NEO GEO QUE SAIRÃO PARA OUTROS SISTEMAS

AÇÃO GAMES: VAI FUNDO NOS GAMES PRA VOCÊ DETONAR

RECARREGUE AS ENERGIAS SEM USAR O JOYSTICK.